

КНИГА ПЕРВАЯ

Нейр

Андрей Львович Ливадный

Все, что осталось за рамками "Призрачного Сервера" случится здесь — в киберпространстве Земли, где стремительно набирает популярность новая фантомная вселенная "Хрустальная Сфера".

Мир замер на пороге вторжения Алчущих, — предвестников цифровой катастрофы цивилизации, но об этом еще никто не знает.

Их было двадцать: тех, кто первыми шагнул за грань реальности, на ком испытывали нейроимплантаты, дающие стопроцентный реализм ощущений. Из тетралогии вы узнаете как сложились их судьбы…

Андрей Ливадный

Нейр

(книга первая)

От автора:

Действие романа "Нейр" начинается незадолго до событий трилогии "Призрачный Сервер", а затем пересекается с ними, разворачиваясь в киберпространстве Земли, повествуя о событиях, оставшихся за рамками "Призрачного Сервера".

…

В жилах киберпространства течет кровь человеческих эмоций…

Из личных записей первого нейра.

Глава 1

Над мегаполисом бушует гроза.

Дождь льет как из ведра, и электростатическая полоска дворника едва справляется с потоками воды, хлещущими по лобовому стеклу.

Мой старенький "Ровер" уверенно держит дорогу. Мимо мелькают обезлюдевшие низкоэтажные строения пригородов. На приборной панели нервно взмаргивает алой искрой индикации отключенный автопилот.

Драйв! Дорога мягко стелется под колеса. Уже стемнело, лишь вспышки молний на миг озаряют округу. Днем город плавился от жары, но тем прекраснее стал ожидаемый вечер. Напряжение медленно отпускает. Духота офиса, хамоватый начальник, ощущение пролетающей мимо жизни уже не давят, — еще пара километров и все изменится.

Прикосновением активирую коммуникатор, отправляю голосовое сообщение:

— Криста, привет! Буду в сети минут через двадцать. Не опаздывай, у нас сегодня инстанс, помнишь?

Вспышка молнии, похожая на плеть, хлестнула по строящейся подстанции, впилась в решетчатые опоры, рассыпаясь искрами. Красиво и немного жутко.

"Связь временно недоступна".

Еще год назад эти места считались глубинкой, но мегаполис быстро, неотвратимо наступает. Поселок, где я вырос, теперь подлежит сносу, — по обе стороны от дорожного полотна уже темнеют огромные котлованы. Мне предоставили выбор из нескольких вариантов переселения. Пока не определился, тяну время. Сегодня все решится. Завершим квест, тогда и поговорю с Кристой. Уже полгода мы вместе, то есть в пати, проходим запутанную, нелинейную сюжетную ветку, задания которой невозможно выполнить в одиночку. У нас остались сутки на финальное подземелье, а что же дальше? Разбежимся? Каждый своей дорогой?

За мыслями последний километр пролетел незаметно. В свете фар появился старый, обветренный девятиэтажный дом с потемневшим фасадом. Его пока не сносят. Обычно крупные застройщики не очень-то церемонятся с упрямыми жильцами, а я уже вторую неделю испытываю их терпение из-за квеста и Кристы. Время на прохождение задания ограничено, и переезд никак не вписывается в мои планы.

Сами посудите. Днем — работа в офисе. Уволиться не могу, — недавно взял кредит, прикупил себе новое оборудование. Внутриигровую валюту

"Средиземья" мой банк в качестве основного источника доходов не признает. Видите ли, легендарный сетевой мир (по их мнению), морально и технически устарел, а его пользователей становится все меньше. Либо начинай все заново в "Хрустальной Сфере", — новомодном детище корпорации "Инфосистемы", либо обеспечивай кредит работой в реале.

Машину я припарковал у подъезда. Лифт не работает, отключили. Бегом на четвертый этаж! Полезная разминка, учитывая мой образ жизни.

Металлическая дверь протяжно скрипнула. Ну да, здесь все очень старое. И мебель, оставшаяся от родителей, и отделка. Внутри мое жилище выглядит непрезентабельно. Зато в плане игрового оборудования я впереди планеты всей! Центр комнаты занимает изогнутая в виде подковы консоль. Отдаю голосовую команду на ее активацию, а сам прямиком на кухню. Холодильник пуст, но еда меня сейчас не интересует. Хватаю с полки банку с "энергетиком", запиваю им капсулу стимулятора.

Завтра нормально поем. А что? Приглашу Кристу в кафешку. Ресторан мне не потянуть, но встретиться нам надо. Отметим, поговорим. Она живет где-то поблизости. Как-то в разговоре мы случайно затронули тему провайдеров и поняли, что пользуемся услугами одной и той же фирмы, а значит — почти соседи.

На всякого рода негласные правила, относительно встреч в реале — плевать. Мы с Кристой взрослые люди. Вообще-то бытует мнение, что вскоре, с дальнейшим развитием технологий, человечество начнет вымирать. Ну, типа все отношения перейдут в виртуалку и прочая ерунда. Я с такими утверждениями категорически не согласен. Мои родители познакомились в сети, — это факт.

От мыслей отвлек знакомый сигнал, — система загрузилась.

Быстро допил энергетик, скинул одежду, натянул эластичное трико с вшитыми в него тактильными эмуляторами, — красавчик! Добро пожаловать в мой мир, где обычный, ничем не примечательный офисный работник сейчас превратится в воина сто двадцать четвертого уровня!

Три изогнутых, плотно состыкованных между собой монитора с функцией голографического стереообъема, призывно сияют в сумраке комнаты.

Сажусь в кресло, подключаю оптические шлейфы своего костюма к консоли.

Реальность резко отходит на второй план восприятия.

***

"Средиземье". Логин…

Виртуальное пространство поначалу появилось в виде двухмерного изображения на плотно состыкованных экранах, а затем вдруг выплеснулось из них, приобретая объем, поглощая меня, окружая голограммами повышенной плотности.

Еще несколько секунд сквозь дымку объемных иллюзий взгляд различал детали интерьера квартиры, но затем и они исчезли. Заработали тактильные эмуляторы, — я случайно зацепился рукой за ветку ежевики, почувствовал, как колючкой царапнуло кожу. Тихий шелест генератора окружающей среды потонул среди шорохов листвы, в лицо дохнуло запахами дремучего леса. Мимо пролетел жук, — его стрекот, удаляясь, быстро затерялся в глухой тенистой чащобе.

Эффект присутствия просто потрясающий. Мне кажется, игровые технологии достигли своего предела. Ничего более продвинутого уже не создадут, как бы ни старались.

Вокруг никого. Криста опаздывает, что совершенно на нее не похоже.

Мой взгляд пытливо обежал пространство небольшой прогалины. Вход в подземелье по-прежнему запечатан тускло мерцающими магическими знаками. Мимо прошмыгнул испуганный заяц. Подле замшелой скалы внезапно качнулись листья папоротника

Моб?

Ну а кто же еще?

"Волколак, уровень 105", — сообщил интерфейс.

Зрение (по периферии) мгновенно подернулось размытой багряной окаемкой, — так реализован переход в боевой режим. Дрогнул и нехотя начал прирастать алый индикатор очков ярости, — они генерируются только во время схватки и расходуются на проведение различных комбинаций ударов. Так же их используют некоторые уникальные созидательные способности, доступные исключительно во время схватки с врагом.

Волколак протяжно взвыл, прыжком вырвался из тени под лунный свет. Жилистый, мускулистый, матерый, — седая шерсть дыбится на загривке, глаза горят, из пасти рвется низкий утробный рык.

Мелковат он для меня по уровням. Опыта за него много не дадут, а вот состояние доспехов основательно попортит. Абилка у него такая — называется "пылающий коготь".

Ну, как говорят: "с паршивой овцы, хоть шерсти клок". Я прикрылся изрядно поюзанным ростовым щитом, стойко принял на него первые

удары. Сработало! Индикатор "ярости" взметнулся аж до середины шкалы! Прочности у щита осталось немного, — того и гляди разлетится в щепу, но и моб не двужильный, у него тоже есть свой запас энергии. Отскочил, бока тяжело вздымаются и опадают, — самое время для контратаки!

Щит полетел на землю, глухо стукнул о камень. Два одноручных меча уже в руках, — я снес волколаку половину жизни и перекатом ушел назад. Теперь за спиной высокая замшелая скала, скутум[1] я успел подхватить, пару ударов он еще выдержит!

Снова блокирую, накапливая запас очков "ярости". Они пригодятся в дальнейшем, — ночка сегодня предстоит еще та…

Раздался треск. Моб проломил мою защиту. Пылающие когти полоснули по скале, сдирая мох, оставляя глубокие царапины. Я успел отпрянуть, привычным приемом ушел вбок, а затем и за спину твари.

Полоска жизни волколака к этому моменту уже едва теплится, — клинки у меня зачарованные, с дебафом на "кровотечение". Еще удар, и он, хрипя, забился в конвульсиях.

А вот теперь у меня осталось секунд десять-пятнадцать не больше!

Прозрачный кристалл с острыми гранями всегда в быстром доступе. Срываю перчатку, кладу его на ладонь, активирую уникальную способность своего класса, доступную только с сотого уровня.

Индикатор уровня "ярости" резко просел. Накопленная во время схватки энергия сейчас перетекает внутрь хрустально-чистого материала, — мое лицо озаряют алые отсветы, кончики пальцев ощутимо покалывает.

Вы получили предмет: "кристалл ярости".

Уф… Успел… Не зря, значит, тренировался. Откат способности — два часа.

Созданный мной драгоценный камень можно использовать двумя способами: либо вставить в слот оружия, либо в критический момент боя забрать накопленную им энергию, мгновенно повысив запас очков ярости до максимального значения.

Клинки со специальными гнездами для камней встречаются редко. Для инкрустации нужен мастер-оружейник, иначе (если все делать самому), эффект непредсказуем, — его величество Рандом может выдать совершенно неожиданный, бесполезный или даже вредный результат.

Сейчас у меня в запасе пять "кристаллов ярости", но интуиция подсказывает: все они будут израсходованы сегодня ночью, ибо цепочка заданий, которую мы с Кристой проходим уже полгода, по определению должна завершиться нелегкой схваткой. С кем именно — пока не знаю.

Гайдов по финальному инстансу нет. Те, кто побывал в подземелье до нас, почему-то решили не делиться информацией с другими игроками.

Конвульсии волколака тем временем прекратились. Боевой режим автоматически отключился. Я осмотрелся и, не заметив поблизости других мобов, решил проверить его на предмет лута, — вдруг что-то стоящее попадется?

Внезапно раздался характерный приглушенный хлопок.

— Криста, привет! Опаздываешь! — забираю сердце волколака, — редкий, между прочим, алхимический ингредиент, оборачиваюсь и вдруг получаю уведомление:

Криста, чародейка 128 уровня, покинула группу.

Вы больше не состоите ни в одном из объединений игроков.

В первый миг я просто онемел от неожиданности, заметив, как исказились черты ее лица, изменился, а затем и вовсе исчез никнейм.

Теперь в холодном лунном свете передо мной стоит незнакомка. Ее аватар больше не имеет ничего общего с Кристой, но множество деталей одежды и экипировки буквально кричат: это она! Взять хотя бы покрытый рунами браслет на запястье. Вещь реликтовая, ее нельзя потерять, продать или подарить, — такого рода предмет принадлежит игроку навсегда. Браслет выпал из босса предыдущего подземелья, — помню, как сияли глаза Кристы, когда она увидела его и прочла характеристики.

— Что происходит?! — я с трудом взял себя в руки.

— Выполняю формальности, — холодно ответила она.

— Криста, у нас финальный инстанс! Если решила играть соло, или в клан вступить, я держать не стану! Но давай квест хотя бы завершим!

— Я не Криста. И мне совершенно не интересны ее задания! — незнакомка явно намеревается уйти в логаут.

— Погоди! Объясни толком!

Чародейка обернулась, окинула меня взглядом, но, вздохнув, все же задержалась.

— Я только что купила этот аккаунт.

— Зачем? — вопрос вырвался сам собой, в силу инерции. Думал-то я совсем об ином. Меня больше волновало, *почему* Криста после двух лет трудной, но успешной прокачки вдруг продала свой персонаж?!

Я же видел, как трепетно она относится к своему сетевому воплощению! Нет, здесь определенно что-то не так!

— За новостями совсем не следишь? — холодно спросила чародейка. — На днях в "Хрустальной Сфере" стартует акция. Разработчики объявили о возможности переноса аккаунтов из других фентезийных миров. Уровни

режут нещадно, но шмот, навыки и способности сохраняют. Они снова будут доступны по мере развития. Сечешь или нет? — она по-своему истолковала мое замешательство и добавила: — В общем, поисковик тебе в помощь. А я пошла, дел еще много.

Раздался хлопок, и незнакомка исчезла.

*** * ***

Некоторое время я сидел подле замшелой скалы, запрокинув голову, глядя в звездное небо, пытаясь хоть как-то переварить случившееся.

Финальное подземелье отменяется. Полгода игры можно смело вычеркнуть из жизни, ну за исключением заработанных уровней.

Эх, Криста, Криста… Что же ты наделала?! Почему ничего не сказала? Зачем продала аккаунт?!

Ровным счетом ничего не понимаю! Еще вчера мы с ней строили планы на будущее, так что же стряслось за истекшие двенадцать часов?!

Сижу, не представляя, что делать дальше?! Злость и горечь мешают мыслить здраво.

Могла бы подождать еще хотя бы сутки! Сколько времени, усилий, денег вложено в прохождение сюжетной ветки, сколько надежд мы связывали с финальным подземельем, и вдруг такой жесткий облом!.. Нет, не о том думаю!.. С ней что-то случилось! Не могла Криста так со мной поступить!

Ну почему же не могла? Чужая душа — потемки.

Вот только зачем продавать аккаунт?

Самый простой, очевидный ответ: ей внезапно потребовались деньги, причем немалая сумма.

Я встал, осмотрелся, зачем-то коснулся рукой каменной плиты, запирающей вход в подземелье, пробежал пальцами по уже известному сочетанию магических символов, открывающих инстанс.

Вы не можете войти в одиночку, — лаконично сообщил интерфейс.

*** * ***

Логаут.

В комнате еще пахнет лесом, — таков остаточный эффект от работы генератора окружающей среды. Голограммы отключились, теперь на экранах отображается результат поиска:

"Мир "Хрустальной Сферы" открывает двери всем фентезийным

персонажам.

Мы создали для вас безграничную, уникальную игровую Вселенную, где найдется место каждому.

Не хотите расставаться со своим привычным сетевым воплощением? Мы готовы пойти навстречу, ведь наши возможности позволяют поддерживать любые расы, классы и соответствующие им ветки развития. "Хрустальная Сфера" — это бескрайние, никем не освоенные территории. Спешите! Еще не созданы кланы, не начались войны! Возможно, именно вы станете легендой новой реальности!

Внимание, при переносе аккаунтов введено ограничение, — уровни пересчитываются в соотношении 5:1, однако не расстраивайтесь, все ваши навыки сохранятся, и будут постепенно разблокированы по мере развития персонажа.

В принципе даже навскидку многое стало понятно. Например, мой банк владел аутсайдерской информацией: там знали о предстоящей глобализации, потому и отказались дать мне кредит под обеспечение игровой валютой "Средиземья". Вскоре "Хрустальная Сфера" ассимилирует все предшествующие ей игровые проекты. При этом, пока не сформированы кланы, не разделены территории и ресурсы, в новом мире никому не нужен наплыв хай-левелов, отсюда такой жесткий пересчет уровней.

Да, предложение заманчивое, здесь не поспоришь! Многие захотят погрузиться в новую реальность, сохранив привычные сетевые воплощения. В тоже время некоторые пользователи не прочь сменить персонаж, но не хотят развиваться "с нуля", так что цены на прокачанные аккаунты сейчас наверняка взлетели до небес.

Это многое объясняет, но чувство тревоги по-прежнему въедается в рассудок. За полгода я хорошо узнал Кристу. Мне казалось, — нас связывает нечто большее, чем совместное прохождение игры, но теперь она исчезла. Быть может — попала в беду, однако я бессилен помочь! Как отыскать ее, если в обычном мегаквартале проживает более миллиона человек?

Стоп! А ведь есть один вариант! Еще не поздно им воспользоваться, пока горячи следы!

В свое время я тоже продал несколько персонажей, прокачанных в других мирах. Точно знаю, к кому следует обратиться. При сделке посредник обязательно фиксирует IP-адрес продавца, — значит, еще не все потеряно!

Нет, нет, я вовсе не собираюсь вторгаться в жизнь Кристы! Просто на

душе тяжело и тревожно — хочу убедиться, что с ней все в порядке!

Пока не иссякла решимость, я быстро пролистал контакты в своем нанокомпе, нашел нужный, отправил на него текстовое сообщение.

Ответ пришел минут через пять:

"Могу помочь. 1000 кредитов".

Для меня — немалая сумма. А еще предстоит переезд…

Переезд. Точно! Я о нем постоянно забываю. След Кристы окончательно затеряется. Я так и не узнаю, что же с ней случилось?!

"Согласен. Пришли номер счета".

***

Спросите, что мной руководило в тот момент? Вряд ли смогу ответить однозначно. Просто в душе образовалась пустота, которую, за неимением лучшего, заполнила тревога. Так всегда бывает в неопределенных ситуациях, — в голову ведь не приходит ничего хорошего, лезет всякая чушь!

Было два часа ночи, когда я остановился у дверей обыкновенной кварткапсулы, на двести седьмом этаже сверхнебоскреба. Вскоре и мне светит такая же полностью автоматизированная квартирка.

Не знаю, о чем я думал. По дороге купил пиццу, и сейчас, глубоко надвинув старую отцовскую бейсболку, решил прикинуться разносчиком, который ошибся дверью. Ну не пришло в голову ничего другого! Одно слово — парень с окраины. Уже коснувшись сенсора подле входа, запоздало подумал: здесь же доставка любого товара осуществляется пневмокапсулами!

— Кто там? — раздался тихий, прерывистый голос. Она что плачет?!

— Пицца, — выдавил я. — Вы заказывали.

— Нет, — всхлипнул интерком. — Не заказывала.

— Здесь указан ваш адрес.

— Ладно. Заходите, — дверь беззвучно скользнула в сторону.

Я перешагнул порог и сразу же оказался в небольшой комнате. Такова планировка всех ультрасовременных трансформируемых жилищ.

Криста…

Сердце екнуло, сжалось. Она сидит в глубоком кресле за такой же, как у меня консолью. Заплаканная, бледная, осунувшаяся. На плотно состыкованных мониторах видна знакомая прогалина и вход в инстанс, подле которого все еще валяется дохлый волколак.

— На стол положите и уходите, — она запнулась и вдруг тихо спросила:

— Алекс, зачем ты пришел? Я ведь сделала все, чтобы вышло наоборот! Почему ты не разозлился на меня?!

— Криста, зачем ты продала аккаунт?!

— Чтобы избежать встречи в реале, — она вытерла слезы. — Чувствовала, все идет к тому. Не хотела тебе ничего объяснять. А теперь, пожалуйста, прости и уходи! Ты делаешь мне больно, неужели не понимаешь?!

— Криста, да в чем дело?!

— АНМ, — слезы текут по ее щекам. — Алекс, прошу — оставь меня в покое! Иначе я вызову полицию.

— Нет, так дело не пойдет! — я положил злосчастную пиццу на стол и шагнул к ней. — Криста, давай поговорим! Я тебя не брошу!..

* * *

Из полицейского участка я вышел в половине четвертого утра.

Остановился, дышу глубоко и неровно.

АНМ — это вирус, поразивший земные города пять лет назад. Природу его генетической мутации не могут разгадать до сих пор. Проверенного лекарства нет.

Сколько проживет человек, перенесший кризис, зависит от обстоятельств. Многие встают на ноги и даже возвращаются к нормальной жизни, но организм Кристы не справился, — она медленно угасает, отчетливо это понимая. Виртуалка стала для нее последней отдушиной, единственным способом бежать от чудовищных будней.

Иду к машине, оставленной неподалеку. Злой, растерянный, взвинченный. Почему же она ничего не сказала?! Я б тогда не стал намекать на встречу в реале, мы бы вместе ушли в "Хрустальную Сферу"…

Поздно сожалеть. Криста поняла мои намерения и сделала все, чтобы оттолкнуть. Не хотела причинять боль ни мне, ни себе. Думала, я разозлюсь на нее, вычеркну из жизни, никогда не стану искать после такого облома с квестом.

Не в лучшем расположении духа я сел за руль. Гроза давно закончилась. Движения практически нет. Еще слишком рано.

Надо вернуться домой, все хорошенько обдумать. На предупреждения полиции — плевать. Кристу не брошу. Хотя ума не приложу, чем могу ей помочь? Играть как прежде уже, наверное, не получится. Она не сможет. Начнет комплексовать.

Пытаясь хоть как-то сбросить накопившийся стресс, я увеличил

скорость. Дорога серой лентой стелется под колеса. Отключенный автопилот по-прежнему моргает красной искрой индикации.

Вот и развязка. Круто сворачиваю направо, ухожу в короткий виток серпантина, и снова на прямую, — теперь уже к дому.

Клочья тумана плывут над дорогой. Здесь нет сплошного бетонного покрытия, земля в свежевырытых котлованах напитана влагой.

Я обязательно что-нибудь придумаю…

Неожиданно взвизгнул дальномер. Вздрогнув, я успел заметить очертания строительного роботизированного комплекса, медленно выползающего на дорогу, и машинально крутанул руль. Бампер разлетелся кусками пластика, когда мой "Ровер" на скорости снес символическое ограждение. Серый туманный рассвет крутанулся перед глазами, — земля и небо стремительно меняются местами, появилось резкое ощущение холода в животе и груди, запоздало сработали подушки безопасности, затем — чудовищной силы удар, скрежет сминаемого металла и мрак…

* * *

Меня куда-то везут.

Сквозь боль и тяжелый медикаментозный дурман слышу голоса, даже умудряюсь различить обрывки фраз.

— Парень прям в рубашке родился…

— Да, с такой высоты в котлован навернуться, и выжить — считай, что чудо.

— Ага, видел я его машину, в новостях показывали. Ком металла. Спасатели больше часа провозились.

Я ничего не чувствую. Ни рук, ни ног. Наверное, все очень плохо. Боль в груди временами прорывается даже через блокаду препаратов.

Яркий свет режет глаза. Остро пахнет дезинфектантами.

— Хорошо. Перекладываем его. На счет три…

…

Снова мрак.

На этот раз без боли, словно сознание отделили от тела.

Вдали звучат голоса. Женский и мужской. Я невольно прислушиваюсь к ним, пытаясь уловить смысл фраз.

— Вы сможете привести парня в чувство, хотя бы ненадолго?

— Зачем? — в женском голосе слышны холодные, неприязненные нотки.

— Мне нужно с ним поговорить.

— Нет. Сейчас это слишком опасно. Он очень слаб после операций. А их еще предстоит немало.

— Простите, а кто оплачивает его лечение?

— Страховая компания, разумеется.

— Но, до определенного предела, ведь так?

— Да, — нехотя согласилась она. — В рамках реанимации и минимального курса лечения. С нами уже связывался представитель банка. Там все сложно.

— Не понимаю, что ж это за гуманизм такой, — вытащить парня с того света, залатать, заштопать и бросить на произвол судьбы!?

— Ну, не знаю! Сейчас мы боремся за его жизнь! Все остальное — туманное будущее.

— Вовсе не туманное, а вполне определенное. Он выйдет от вас калекой и проживет еще несколько лет в аду!

— К чему вы клоните? Пожалуйста, выражайтесь яснее! Я согласилась побеседовать, но мое время и терпение не безграничны!

— Прошу, приведите его в сознание. Чтобы он мог принимать самостоятельные решения.

— Нет. Сейчас это исключено! И вообще, какое дело игровой корпорации до его судьбы?!

— Об этом я и хочу побеседовать. Но только не с вами, а с ним!

…

Все утратило смысл.

Я погружался во тьму, затем ненадолго приходил в себя, чтобы глотнуть боли и снова нырнуть в черноту беспамятства, — так продолжалось долго, пока вдруг не вспыхнул ослепительный свет.

— Хорошо. Есть реакция. Препараты начали действовать. Он приходит в себя.

— Сколько у меня времени?

— Десять минут гарантирую. Остальное — по обстоятельствам.

— Спасибо. Оставьте нас.

— Но…

— Я настаиваю. Не упрямьтесь. Не заставляете меня снова давить на рычаги.

— Да уж. Это вы умеете!

Сердито хлопнула дверь.

По полу протащили стул с металлическими ножками. Поставили у моей кровати.

Кто-то грузно сел.

Пахнет паршивеньким одеколоном. Сквозь муть медленно проступают очертания фигуры, — пока различаю только белый халат, небрежно накинутый поверх повседневной одежды.

* * *

— Здравствуйте, Алексей. Меня зовут Артем Сергеевич. Я представляю корпорацию "Инфосистемы". Времени, как сказала ваш врач, у нас немного. Предлагаю сразу перейти к делу. Вы помните, что попали в аварию?

— Все так плохо? — сипло спросил я.

— Отнюдь, — его жизнерадостность выглядит напускной, но боль на время отступила, и я готов слушать, ибо лучик надежды сейчас не повредит.

— Мы готовы взять на себя заботу о вашем здоровье…

— В чем подвох? Говорите сразу.

— Хорошо. Хотите знать, насколько все плохо? — он не ответил на прямо поставленный вопрос, решив для начала добавить темных красок. — У вас множественные повреждения позвоночника, не считая других переломов и травм…

Мое сознание вновь помутилось. Нервно пискнул какой-то аппарат в изголовье реанимационного одра.

Шли секунды, но никто из медиков не вбежал в плату. Видимо "рычаги", которые задействовал Артем Сергеевич, оказались достаточно мощными, чтобы нас не тревожили даже в такой ситуации.

Еще раз пискнул сигнал. Зрение немного прояснилось. Ударная доза препаратов не позволила мне снова впасть в забытье.

— Алексей, не нужно волноваться. В ваших интересах сохранить ясность рассудка до конца нашего разговора.

— В чем подвох? — едва шевеля губами, упрямо переспросил я.

— Есть целый комплекс уникальных технологий, способных вам помочь.

— Не вижу связи… Игровая индустрия и передовая медицина, по-моему, не сочетаются…

Артем Сергеевич проигнорировал мой скепсис, извлек из нагрудного кармана крохотный микрочип, запаянный в прозрачный пластик.

— Что это?

— Послезавтрашний день игровой индустрии. Нейроимплантат. Устройство содержит искусственные нейросети. При его подключении уже

не потребуются голограммы, генераторы запахов, тактильные датчики. Любое игровое событие обрабатывается в этом крошечном чипе, а результат транслируется непосредственно в рассудок пользователя. Понимаете? Это стопроцентное погружение в киберпространство, возможность жить там, по другую сторону экрана, испытывая всю гамму ощущений, даже тех, что не присущи нашему миру!

Ни фига себе… А я-то наивно полагал, что моя система — верх современных технологий!

— На людях нейроимплантаты еще не испытывались, — продолжил Артем Сергеевич.

— Простите… Все это круто… Даже в голове не укладывается… Но я спрашивал о медицине…

Он явно подготовился к разговору, ничуть не смутился, спокойно пояснил:

— При полном "погружении" в игровую реальность многие люди захотят задержаться там надолго. Возникает закономерный вопрос: что будет поддерживать их жизнь? Не отвечайте, Алексей, просто слушайте. Нейроимплантат — это лишь малая часть комплекса технологий. Будущее игровой индустрии невозможно создать в какой-то одной области знаний. Приходится работать на стыке многих секретных и перспективных проектов. Например, мы сотрудничаем с военно-космическими силами Земли, — они-то и предоставили для испытаний системы жизнеобеспечения.

Я уже догадался, к чему он клонит, но не удержался, спросил:

— Зачем вам я? Миллионы геймеров в очередь выстроятся, узнав о таком устройстве, — мой взгляд остановился на микрочипе.

— Они нам не подходят.

— Почему?

— Риски несоизмеримы. Я уже сказал: нейроимплантат обрабатывает каждое игровое событие, будь то прикосновение ветерка или смертельная рана. Устройство пока не откалибровано по уровню обратной связи. Кроме множества рискованных для человека игровых ситуаций, существуют и другие нюансы, которые сейчас — тайна за семью печатями. Как вы думаете, что именно испытывает маг, используя силу стихий?

— Понятия не имею…

— Мы тоже, — признался Артем Сергеевич. — Станет ли ему щекотно или же он рухнет замертво? На эти вопросы предстоит дать ответ в ходе испытаний. Заметьте, я полностью откровенен. Мы не можем привлечь к тестированию обыкновенных пользователей. Даже если они вызовутся

добровольно. Смерть или серьезная психическая травма неизбежно вызовут скандал. Вы же подходите нам по всем параметрам, прошу простить за прямолинейность.

— Потому, что я при смерти и у меня нет близких?

— Да.

— Что конкретно потребуется от меня?

— Играть.

— Это работа мозга. А как с остальным?

— Не могу разглашать подробностей, но уверяю: вас будут лечить. С применением технологий, разработанных для дальних космических полетов.

— Тоже эксперимент?

— Да, — кивнул он. — По предварительным прогнозам процесс полного восстановления организма займет порядка двух лет. Сразу хочу предупредить — некоторые ваши органы и даже части тела придется заменить на биокибернетические протезы.

— И что в итоге? Если я выдержу?

— Вернетесь к нормальной жизни.

— Киборгом?

— О, не беспокойтесь. О проведенных усовершенствованиях будет знать лишь узкий круг лиц. В конце концов, множество людей живут с искусственным сердцем, имплантами, улучшающими слух или зрение, и никто не называет их "киборгами"! Кстати, все операции пройдут в "фоновом режиме". Вы совершенно ничего не почувствуете, ведь нейроимплантат будет транслировать ощущения, полученные из другой реальности. Алексей, соглашайтесь! В вашей ситуации предложение более чем щедрое и уместное.

— Понимаю… Но у меня есть просьба…

Он приподнял бровь, слегка подался вперед, — видимо не ожидал каких-то встречных условий.

— Говорите.

— Сколько у вас вакансий?

— Двадцать, — после недолгой паузы ответил он.

— Есть еще одна кандидатура, — я коротко рассказал ему о Кристе.

— Алексей, принимать такие решения — вне моей компетенции. Один из главных критериев при отборе — это желание сотрудничать с нами. Добровольно идти на осознанный риск, понимая возможные последствия.

— Ей совершенно нечего терять.

— Но сейчас речь идет о вашей жизни!

— Пожалуйста, поговорите с Кристой, — упрямо ответил я. — Адрес найдете в моем нанокомпе.

— Это мальчишество!

— Может быть. Но вы попытайтесь. Она — идеальный кандидат.

"Добрые дела никогда не остаются безнаказанными", — позже мне придется усвоить эту жестокую по сути, но справедливую для нашего мира аксиому.

— Настаиваете? Не боитесь упустить *свой* шанс? — он мельком взглянул на дверь, за которой явно кто-то дожидался окончания нашего разговора, затем наклонился и тихо, едва слышно переспросил: — Одно упоминание о существовании нейроимплантата, ставит человека в очень рискованное положение, в случае отказа от участия в эксперименте. А если она скажет "нет"?

Я лишь слабо пожал плечами. Действие препаратов заканчивается. Губы холодеют, возвращается боль. Сейчас легко поверить на слово, уцепиться за призрачную надежду. На самом деле все наверняка намного серьезнее и опаснее, иначе агенты корпорации не прочесывали бы реанимационные отделения больниц в поисках кандидатов.

Но разве у меня есть выбор?

— Где нужно подписать?..

Он быстро сунул мне в руки заранее подготовленный планшет.

Уже погружаясь в пучину вернувшейся боли, я коснулся пальцем окошка биометрического сканера, подтверждая сделанный выбор.

Глава 2

"Хрустальная Сфера". Логин…

Удар кирки высек искрящиеся в свете факела осколки льда. Изо рта дварфа вырвалось облачко пара. Его усы и борода уже порядком заиндевели от участившегося дыхания, — все это я успел охватить взглядом, приходя в сознание.

Снова удар кирки. Ледяное крошево хлынуло вниз, рассыпаясь по полу пещеры, окончательно освобождая меня.

— Ну, наконец-то, — ворчливо обрадовался старатель. — Посмотрим, что тут у нас?!

…

Нейроимплантат инициализирован.

Расширитель сознания, базовая модель "Синапс" — установлен.

Активация успешна. Мнемонический интерфейс загружен, — надпись возникла перед мысленным взором, заставив меня вздрогнуть от неожиданности.

Определена точка альтернативного старта.

Вы получили новую способность: Два Мира. Отныне и навсегда вам доступен одинаковый уровень ощущений в киберпространстве и реальной жизни. Благодаря нейроимплантату, ваши навыки и рефлексы идентичны для обоих миров, неважно, где и когда они приобретены.

Внимание, для всех типов интерфейсов в данный момент выставлено значение по умолчанию: "киберпространство".

…

Дварф вдруг резко отпрянул, мгновенно сменив кирку на боевой молот, увитый сполохами молний.

— Тогиен, кто там?! — раздался возглас, идущий из темноты. Судя по эху, пещера не очень большая.

— Не лезь. Это обычный дух. Сам с ним разберусь, — дварф, глядя на меня, начал быстро читать какое-то заклятье. Слов не понять, — глухой и быстрый речитатив, лишь финальная фраза прозвучала отчетливо:

— Кто б ты ни был, убирайся назад, в мир теней!

Накладываясь на фон пещеры, возникло системное сообщение:

…

Добро пожаловать в "Хрустальную Сферу". Сделайте свой выбор, определив расу персонажа.

…

Окружающее внезапно застыло. Вижу, как укрощенная молния обвивает рукоять боевого молота. Коренастый дварф облачен в кожаные штаны и куртку с нашитыми на них пластинами из тусклого металла. На голове — остроконечный шлем. Глаза недобро сверкают из-под кустистых бровей. Покрытая инеем борода небрежно заплетена в косички и давно не крашена — отчетливо видна проседь. Металлические элементы экипировки не отполированы, куртка в заплатах, на шлеме есть несколько вмятин. Думаю, он — мародер. Грабитель усыпальниц.

Так. Так. Значит, пока не создан персонаж, я предстал перед ним в виде духа? Интересно. Неужели мое появление в мире "Хрустальной Сферы" связано с ивентом? Надеюсь, событие не глобальное, а дварф забрался в пещеру из-за неодолимой тяги к золоту.

Факел воткнут в расселину. Сейчас его пламя неподвижно. Струйки дыма замерли в воздухе замысловатыми завитками. Свет озаряет небольшое пространство. Повсюду видны крупные наплывы прозрачного льда, внутри которых заключены различные предметы, — композиция похожа на обломки кораблекрушения, принесенные бурными водами, которые вмиг замерзли.

Мне конечно любопытно, но к осмотру достопримечательностей вернусь чуть позже. Сейчас есть дела поважнее…

Упс!

А нейроимплантат-то весьма неплох! Автоматически распознает течение моих мыслей и реагирует вполне адекватно: стоило лишь подумать о создании персонажа, как в поле зрения появились полупрозрачные фигуры, символизирующие доступные для выбора расы.

Так, отлично! Интуитивно задерживаю взгляд, и интересующее изображение мгновенно укрупняется, выходит на первый план, приобретая детализацию.

Мнемонический интерфейс откровенно порадовал простотой и функциональностью. Его иконки накладываются на фон окружающего, но не мешают восприятию. Путем несложных манипуляций я быстро выяснил, — активация происходит движением зрачков. Система постоянно отслеживает направление моего взгляда, мгновенно определяя, на чем именно я сосредоточил внимание.

Голограммы длинной чередой появляются из тьмы. "Хрустальная Сфера" не зря претендует на лидерство среди игровых вселенных. Выбор из сотни рас, многие из которых представлены лишь малочисленными анклавами, импортированными из других сеттингов, по-настоящему

труден. Можно потратить недели, изучая их особенности, но, вообще-то, я определился заранее. Учитывая имплантированное устройство, играть буду за человека, в силу элементарных соображений безопасности. Разговор с представителем корпорации крепко въелся в рассудок.

Ни одна экзотическая, отличная от человека раса не подходит мне по простой причине, — невозможно предсказать, как поведет себя нейроимплантат, генерируя не присущие людям ощущения?

Я сглотнул. Следует сделать небольшое уточнение: это для дварфа время остановилось, а вот для меня — нет. Холод донимает все сильнее. Явная недоработка. Разве бесплотный дух может испытывать физические неудобства?

Надо поторопиться. Стылая пещера мне совершенно не нравится. Хочется поскорее выбраться наверх, под теплый солнечный свет.

Я полон планов и надежд. При нашей второй встрече Артем Сергеевич сухо поблагодарил меня за рекомендацию. Криста согласилась принять участие в испытаниях, и я намерен ее разыскать. Нам о многом нужно поговорить.

Кстати, а в окружающем кое-что изменилось! Внимание привлек нарост льда, расположенный чуть ниже и левее. Похоже, дварф поначалу пытался разбить именно его, но не преуспел. Вижу глубокие трещины, пронзающие лед, — их подсветил теплящийся в глубине огонек. Присмотревшись, я понял, — это огненная аура, окутывающая скорчившуюся фигуру!

Существо шевельнулось! Свет стал немного ярче, но общая картина потускнела, — лед начал плавиться изнутри, и в образовавшейся полости мгновенно взвихрился пар!

Интересно, игрок, готовый вырваться из ледяного узилища, — тоже один из нас? Есть ли у него нейроимплантат?

Ладно, поживем — увидим. Нечего тормозить, пора и мне выбираться отсюда!

Итак, люди.

Расовый бонус:

Целеустремленность: Вы получаете два дополнительных свободных очка характеристик, которые можете распределить в любое время, плюс одно дополнительное очко навыков каждые пять уровней.

На мой взгляд — неплохо.

Подтверждаю выбор расы, и мне открываются классы персонажей.

Обычно каждый класс поддерживает две ветки развития навыков, — основную (она доступна сразу), и вспомогательную, которая открывается с пятидесятого уровня.

Учитывая выбранную расу, я могу играть за воина, мага, охотника, темного или же светлого рыцаря, монаха, чародея, разбойника, — список длинный, благодаря акции по переносу аккаунтов из других миров…

Стоп! А это еще что такое?! — среди вполне ожидаемых классов персонажей я внезапно заметил название, созвучное последним, произошедшим со мной событиям:

Нейр!

Активирую его движением зрачков, читаю:

Создатели всех живущих ныне существ — Ушедшие — обладали могущественными знаниями. Они наделили наших предков целым рядом утраченных теперь способностей.

В незапамятные времена Ушедшие посетили множество миров, а затем загадочно исчезли, но иногда последствия их генетического вмешательства дают о себе знать: среди разных народов появляются Нейры, — существа, чей истинный потенциал дремлет.

Возможно, вы — один из них?

Классовый бонус: Вам доступна уникальная ветка развития, не привязанная к специализации персонажа. Выбрать ее можно уже на пятом уровне.

Хотите испытать себя?

ДА / НЕТ

Похоже, мой привычный "воин" накрылся. Искушение слишком велико. Да и неспроста среди списка появился этот класс. Наверняка у других игроков ничего подобного нет!

Движением зрачков подтверждаю выбор.

…

Ждите. Идет генерация облика.

Соединение. Сканирование. Облик создан.

Имя: Алексатис.

Раса: Человек.

Пол: Мужской.

Класс: Нейр.

Подтвердите либо откорректируйте аватар.

Я увидел себя, — словно в зеркало посмотрелся. Худой, бледный, небритый, — выгляжу не очень.

Немного подправил телосложение, коже придал смуглый оттенок, убрал щетину, — вот теперь порядок.

Предложенный никнейм мне вполне подходит. Звучит, как производная от настоящего имени и в то же время ничем особенным не выделяется.

Почему-то медлю. Ощущение, как перед прыжком в воду с большой высоты. С нажатием виртуальной кнопки начнется моя новая жизнь.

Тем временем, в расположенном ниже наплыве льда образовалась проталина. От нее во все стороны прыснули трещины.

Существо, окутанное паром, окруженное слабой, уже едва заметной аурой огня оказалось… демоном!

Длинные тонкие пальцы впились в хрупкую наледь, кроша ее, пока не нашли опору. Раздался тихий стон, когда демон начал подтягиваться, выбираясь из ледяного плена. От кистей до плеча, по тыльной стороне его рук протянулись острые, загнутые назад шипы. Они прорастают сквозь оливково-серую кожу, покрытую ассиметричными черными разводами. Мышцы напряглись, над проталиной рывком появилась голова и плечи.

Мгновенное узнавание повергло меня в шок.

Криста?!

Короткие пепельные волосы, пылающий взгляд, плотно сжатая линия губ, — знакомые и в тоже время неуловимо изменившиеся, отталкивающие черты лица.

Мягкий, льнущий к телу доспех, отливающий глянцевитой тьмой, закрывает ее грудь, живот и бедра.

В отличие от меня Криста не медлит.

Взглядом подтверждаю создание персонажа, и время снова срывается в темпе миллисекунд. Я рывком встал на ноги, — продрогший, одетый в холщовые штаны и рубаху, еще не веря в ее чудовищный выбор, надеясь на ошибку.

— Прочь с дороги!

Огненная аура проступила чуть явственнее, очерчивая пылающий фрейм:

Криста. Демон 1-го уровня.

Знаю, почему не изменился ее никнейм. Она говорила, что официально зарегистрировала его.

— Криста! Это же я!

— Вижу, не слепая! — ее взгляд на мгновенье померк, глаза обрели почти человеческое выражение, затем вспыхнули вновь, сочась неконтролируемой, необузданной яростью. — Прочь с дороги! — голос прозвучал, как шипение змеи.

— Эй, мальки, совсем офигели?! — изумленный возглас дварфа разбил тяжелую тишину. — Откуда вы вообще взялись?!

Ответа он не удостоился.

— Алекс, отойди!

— Нет, — во мне взыграло упрямство. — Ты хоть о чем-то подумала, прежде чем создавать…

Криста внезапно нанесла молниеносный удар. Шипы вспороли мне плечо, задели горло. Вспышка боли мгновенно парализовала дыхание, — я рухнул на колени, а она в прыжке хлестнула дварфа хвостом по лицу, на миг прильнула к низкому, заиндевелому своду пещеры и метнулась прочь, в тоннель, откуда тянуло сквозняком.

Полоска моей жизни почти померкла. Нейроимплантат вливает в рассудок шоковые ощущения агонии, с которыми не сравнится ничто, пережитое ранее…

— Ну, ну, не переигрывай, страдалец, — дварф поморщился. Его щеку пересекает багряный рубец. — Гвин, ну-ка бегом сюда! — зычно проорал он.

Со стороны тоннеля послышались быстрые семенящие шаги.

— Тогиен, ты видел?! — в пещере появился еще один дварф, судя по шмоту — монах. — Что за пылающая тварь выскочила отсюда?!

— Демон, — скупо ответил Тогиен и добавил: — Парнишку вылечи. В темпе!

Меня окутала аура исцеления. Дышать сразу же стало легче. Полоска жизни дрогнула и медленно начала прирастать.

Боль постепенно отпустила, стала терпимой, но свой первый жестокий урок в мире "Хрустальной Сферы" я усвоил накрепко. Уровень реализма действительно зашкаливает!..

— Ну, очухался? — дварф добродушно усмехнулся в усы, по-своему истолковал мой взгляд. — Не бойся. Малышей не обижаю. И вообще, я не мародер. Ну, да, износился маленько, — он машинально пригладил бороду, — так жизнь тяжелая.

— Спасибо, — я сел, озираясь по сторонам.

— Алексатис, откуда ты здесь вообще взялся? До ближайшей нубовской локации далековато, — заметил он.

— Сбой, наверное, при входе в игру случился. Сам ничего не понимаю.

— Выйти и снова залогиниться не пробовал?

Угрюмо помалкиваю. Врать не хочу, а правду сказать не могу.

— Ладно, не горюй. С нами пока оставайся. Мы скоро назад пойдем, вот только пещеру обыщем. Кстати, знакомься, — это Гвин, племянник мой. Реально племянник, — дварф оказался на удивление добродушным.

— Спасибо, Гвин, — я искренне поблагодарил монаха за помощь.

— Да мне не сложно, — тот просиял от удовольствия. Видно Тогиен строг к нему и скуп на похвалы. — Мы археологию вообще-то

прокачиваем, ну, сам, наверное, знаешь, одна из второстепенных профессий… — он осекся, поймав неодобрительный взгляд своего наставника.

— Кирку схватил и лед рубить, а то болтаешь много! Алексатис, в сторонку отойди, или лучше в тоннеле пока побудь, не ровен час зашибет осколком. Ну, в общем, помедитируй или гайды почитай.

Я спорить не стал. Мне действительно есть над чем подумать.

Тогиен и Гвин принялись усердно долбить лед, в надежде добыть артефакты. Надо сказать, получается у них ловко.

Концентрирую взгляд на одном из прозрачных наплывов, внутри которого заключен смутно очерченный предмет, получаю короткую подсказку:

Большая глыба льда. Прочность 70/70.

У дварфов явно прокачано "горное дело". Удары кирки легко дробят хрупкий материал. Работают они азартно, а вот мне действительно лучше отойти, — на первом уровне количество жизни всего 50 единиц. Зацепит острым обломком и поминай, как звали. Где расположена точка возрождения пока неясно. Мне крупно повезло, что дварфы попались компанейские. Кстати у Тогиена 18-й уровень, а у его племянника 12-й. Значит в "Хрустальной Сфере" они недавно.

В тоннеле сыро. По стенам сочится вода. Из глубин подземного лабиринта веет теплом недр.

Здесь густо разросся белесый мох, и я присел на его мягкий, обволакивающий камни ковер. Отсветы факела, воткнутого в расселину недалеко от входа в пещеру, играют причудливыми тенями.

Первые впечатления остры, противоречивы.

Раньше я никак не мог взять в толк, почему выбор расы называют "социальным поступком"? Помнится, даже резко поспорил с одним умником на форуме "Средиземья", ссылаясь на способности своего персонажа: мол, я хотел получить именно их, потому и играю за воина!

Признаю, был неправ. Все, что мы таим внутри себя, под хрупким панцирем условностей, норм поведения, освобождается в виртуалке. Согласитесь, трудно отыгрывать паладина, совершать праведные поступки, когда тяготеешь к чему-то диаметрально противоположному. Вот так и получается: меняя персонажей, создавая альтов, которые вдруг становятся основными, мы ищем свое истинное *сетевое воплощение* и находим его рано или поздно.

Выходит, я совершенно не знал Кристу? В "Средиземье", она еще пыталась удержаться на краю пропасти, но здесь сорвалась, позволила

пожирающей изнутри боли взять верх?

Но теперь уже ничего не изменишь. Выбор сделан и вряд ли наши пути пересекутся вновь. Разве, что в бою?

* * *

Только открыл интерфейс, собираясь распределить свободные очки характеристик, как земля неожиданно содрогнулась, от свода тоннеля посыпались мелкие камушки.

Серия сильных толчков прокатилась по подземелью и угасла.

Дварфы выскочили из пещеры, замерли, прислушиваясь к отдаленному рокоту обвалов. По их встревоженным, озадаченным лицам понимаю: землетрясений в "Хрустальной Сфере" раньше не случалось.

— Опять маги в городской гильдии чего-то намудрили, — ворчливо предположил Тогиен. — Пошли, Гвин. Вроде бы стихло.

Они вернулись к раскопкам, а я — к изучению своего персонажа.

Алексатис. Нейр первого уровня	
Жизнь 50/50	
Физическая энергия 37/50	
Метальная энергия 50/50	
Физическая защита 2,5 (домотканая одежда — 0)	
Физическая атака 2,5 (оружие не экипировано)	
Ментальная защита 0,5 % (способности не активированы)	
Ментальная атака 0 (заклинания не изучены)	
Регенерация ментальной энергии 2,5 ед./с. (Сила духа, деленная на 2)	
Сила	***5***
Интеллект	***5***
Ловкость	***5***
Выносливость	***5***
Сила духа	***5***
Достижения	***Нет***
Основные профессии	***Не открыты***

У вас есть семь нераспределенных очков основных характеристик.

На первых взгляд все кажется простым.

"Сила" определяет урон, наносимый при физической атаке, вес груза,

который может нести персонаж, а также величину входящего урона, поглощаемого при блокировании.

"Интеллект" отвечает за количество ментальной энергии, урон, наносимый заклинаниями, а также влияет на "обучаемость" и количество опыта, получаемого персонажем.

"Ловкость" — это скорость реакций, так или иначе влияющая на все действия.

"Выносливость" — определяет количество Health points, — очков жизни персонажа.

"Сила духа" отвечает за сопротивляемость разным видам магических воздействий, повышает шанс отразить заклинание, или успешно продолжить каст под атакой противника.

Однако, на практике все намного сложнее. Основные черты персонажа взаимодействуют между собой. Это рассчитывается по специальным формулам, но я приведу утрированный пример: У каждого оружия есть такие характеристики, как "вес" и "урон". Сильный персонаж без труда поднимет тяжелую булаву и нанесет удар, сняв (к примеру) 10 hp у противника. Но сильный и *ловкий* воин за такое же время успеет ударить дважды, нанеся двойной урон, — благодаря высокому параметру ловкости у него увеличена "скорость атаки".

Понимаете, к чему клоню? Ветка способностей "нейра" пока закрыта. Мне не дали информации, что именно станет критически важным для успешного развития? Подозреваю, что "интеллект", но это лишь предположение. Поэтому, пока не прокачаюсь до пятого уровня, заработанные очки характеристик и способностей расходовать не буду…

— Алексатис, поди-ка сюда! — прервав мои размышления, раздался зычный голос Тогиена.

Я закрыл интерфейс, вошел в пещеру.

Неслабо они с Гвином потрудились! Или это землетрясение помогло дварфам? Под ногами, искрясь в свете факела похрустывают мелкие льдинки. Не осталось ни одного целого наплыва, ни одной глыбы льда, все в крошево разнесли!

— Ты сколько груза можешь унести? — спросил дварф.

— Двадцать пять килограмм.

— Хило, — расстроился Тогиен. — А инвентарь большой?

— Двадцать ячеек. Стандарт. — Я развел руками.

— Есть предложение. Дадим тебе дополнительную торбу на сто слотов. Прикинь, нарыли столько, — всего не утащить. Пойдешь с нами до Агриона, — это город на берегу реки Плескавки. Тут недалеко. За помощь

получишь один процент от стоимости содержимого торбы. Идет?

Ну, от такого предложения на старте только дурак откажется. Да и добраться в одиночку до безопасных локаций весьма проблематично, — местные мобы явно не первого уровня.

— Конечно, согласен.

— Тогда загружаемся. Нет, погоди, — Тогиен критически осмотрел мой стартовый шмот, затем, скрепя сердце, извлек из своих запасов потрепанный кожаный доспех. — Владей. И оружие себе подыщи, тут треша полно, — он имел в виду разного рода хлам, найденный при раскопках, но не попавший в категорию "ценных предметов".

— Спасибо, — я быстро переоделся. Кожаные штаны, куртка, перчатки и сапоги с прочностью комплекта в 40 % пришлись впору. Судя по системным сообщениям, никаких бонусов экипировка не несет, она лишь подняла уровень защиты до двенадцати пунктов, — для старта просто шикарно!

— Красавец! — Тогиен снова добродушно усмехнулся, что-то прикинул в уме и весело добавил: — Спасибо не булькает. Стоимость вычтем из твоей доли. Кстати, шмот — это дополнительные пять кило. Но ничего. Гвин тебя бафить будет. И ему практика и тебе хорошо.

Пока дварфы занимались сортировкой находок, прикидывая их ценность, споря между собой, раскладывая добычу по разным кучкам, я присмотрелся к "мусору". На полу пещеры среди подтаявшего льда разбросано много интересных предметов. В основном оружие и доспехи, сделанные из неизвестного мне сплава, — ржавчина их не тронула, но металл потускнел, стал хрупким. Наверняка, из-за какого магического воздействия, — подумал я, когда приглянувшийся шлем вдруг рассыпался от простого прикосновения.

Действительно — мусор.

После долгих поисков внимание привлек один из клинков. На рукоятке четыре пустых гнезда для камней. Гарда необычная, не как у меча. Ее образуют тонкие искусно выкованных полосы, полностью закрывающие фаланги пальцев и тыльную часть ладони. Хват удобный. Конечно, нужно привыкнуть, но я сразу понял преимущество конструкции: такое оружие очень непросто выбить из руки. Слоты для инкрустации наверняка сделаны не ради красоты. Лезвие не широкое, обоюдоострое. Под тонким похожим на патину налетом, если внимательно присмотреться, видны символы незнакомого мне языка.

…

Вы получили предмет: "Таинственный клинок".

Урон 5.
Вес 1.0
Прочность 15/500
Требуется уровень 1, Сила 5.
Ограничение по классу — нет.
…

Далее интерфейс неожиданно выдал длинную строку из вопросительных знаков.

— Гляжу, оружие выбрал? — Гвин взглянул на характеристики клинка. — Дамаг хилый. И прочка ниже плинтуса.

— Зато весит мало, — привел я неоспоримый аргумент.

— И то верно, — дварф жестом указал на груду мелких предметов, в основном драгоценных камней, и различных артефактов, назначение которых мне совершенно непонятно. — Загружайся. Сейчас баф на силу и выносливость наложу. Действует десять минут.

— А как вы эту пещеру нашли? — я распределяю предметы по ячейкам вместительной торбы.

— Задание выполняем, — лаконично ответил Гвин и, не желая вдаваться в подробности, совершил пасс. С кончиков его пальцев сорвались бледные сгустки света, на миг окутали меня, наполняя силой.

— Маны много сжирает?

— Треть от полного запаса. Но ничего. У меня элики есть. Пока идем, я на тебе пару уровней подниму, вот увидишь.

Ничего не имею против.

Найденный клинок я экипировать не стал, просто поместил в инвентарь, назначив ему пиктограмму быстрого доступа. Так удобнее. Потеря времени — доли секунд, а глаза никому не мозолит. В городе разберусь, что за трофей мне достался. Думаю, прочность можно восстановить, а вместе с ней и урон повысится. К тому же меня заинтриговали знаки вопроса в характеристиках.

— Ну, готовы? — Тогиен критически осмотрел меня, остался доволен. — Тогда пошли, — он первым направился к тоннелю, освещая путь факелом. — Алексатис, не отставай. Если на мобов нарвемся, на рожон не лезь. Я танкую, Гвин лечит.

* * *

Поспевать за дварфами непросто.

Минут через десять я уже начал спотыкаться и отставать. Показатель

"физической энергии" быстро уменьшается. Сказываются лишние десять килограмм веса, да и нейроимплантат вносит свою неожиданную лепту.

Сразу скажу: геймплей для меня изменился радикальным образом. Если раньше при сильной усталости персонажа я ровным счетом ничего не испытывал, то теперь ноги дрожат и подкашиваются.

— Гвин!

— Да вижу, вижу! — ворчливо отозвался дварф. — Маны на тебя не напасешься! Погоди, сейчас заклинания перетасую.

Работать "мулом" тяжело, но я терплю, понимая: оно того стоит.

По ходу дела размышляю над сложившейся ситуацией.

Класс моего персонажа наверняка начнет вызывать вопросы и повышенное внимание, но это сейчас наименьшая из проблем. Прикроюсь импортом из другого сеттинга. А вот о сокрушительном влиянии реализма ощущений никто не должен знать! Иначе расправиться со мной будет очень легко. Криста уже преподала мне наглядный урок.

Придется учиться самоконтролю. Если вдруг замешкаюсь в бою из-за пустяковой раны, — это сразу заметят другие игроки.

Гвин, наконец, нашел нужное заклинание. Теперь накладываемый им баф не только повышает силу и выносливость, но и вдвое сокращает расход "жизненной энергии".

— Долго же ты копался, — я прибавил шаг, чувствуя прилив бодрости.

— Так книга у меня пухлая, — он явно горд.

— На двенадцатом уровне? — скептически спросил я.

— Так мы ж с Тогиеном из "Средиземья" аккаунты перенесли. Уровни нам порезали, а все остальное осталось. Прикинь, сколько у меня свитков было изучено? А эта… — он ухмыльнулся — девчонка, — твоя знакомая?

— Угу.

— Ладно, не расстраивайся. Их не поймешь. Сегодня фея, завтра демон. Все как в жизни, — желая меня подбодрить, неуклюже пошутил дварф.

Тогиен в разговор не вступает, но прислушивается.

— А чего вы археологией занялись? Шахт нет поблизости? — простодушно поинтересовался я.

— Есть, но либо бедные на ресурс, либо с мобами в придачу, — ответил Гвин. — Их зачищать надо. Респаун у неписи — каждые шесть часов. Если идти вдвоем, то времени на добычу почти не остается.

— Ну, это дело скоро поправят, — уверенно произнес Тогиен. — Будут шахты регулярно чистить, и добычу ресурсов на поток поставят. Сначала небольшие группы начнут промышлять, ну а потом их кланы под себя подомнут. Схема-то известная.

— А кланов до сих пор нет?

— Есть, но небольшие. Пока еще жмутся ближе к городам и стартовым локациям. Просторы в "Хрустальной Сфере" просто небывалые, но игроки еще толком не прокачаны. Сорок пятый уровень — максимум, что я видел. А вот мобы в неделе пути от Агриона уже пятидесятого. Одним словом — молодой мир.

От слов Тогиена дух захватывает. Всегда мечтал о неизведанных землях. Чтобы не идти по чьим-то стопам, в тысячный раз проходя квесты, о которых давно написаны гайды, а быть настоящим первооткрывателем!

****

Длинный, извилистый тоннель петляет и ветвится, от него то и дело отходят глубокие расселины. Из некоторых сочится вода, другие дышат жаром недр, третьи овевают холодными, пробирающими до костей сквозняками.

Ума не приложу, как тут ориентироваться без подробной карты, но Тогиен шагает быстро, ничуть не раздумывая, уверенно сворачивает на развилках.

Путь под землей дварфам явно по душе, а вот мне приходится трудновато.

Словно прочитав мои мысли, Гвин (он идет позади), подбодрил:

— Не унывай, скоро выйдем к городской канализации, — он осекся, едва не сшиб меня с ног.

— Алексатис, ты чего встал, как столб?!

Молчу. Чувство нехорошее. Лютым холодом вдруг повеяло. Даже дыхание перехватило.

— Тогиен, стой! — не выдержав, вскрикнул я.

Дварф обернулся.

— Ну?

— Не ходи дальше!

— Это почему? — насупился он.

— Предчувствие у меня нехорошее. Да не смейся, правду говорю!

— Способность, что ли? — пряча улыбку, уточнил Тогиен. — Или голову мне морочишь? Откуда у тебя абилкам взяться? Уровнями не вышел. До привала еще топать и топать! — строго добавил он.

В этот миг за спиной дварфа промелькнула стремительная тень, и два клинка в подлом комбо рассекли связки под коленями Тогиена, — он вскрикнул, выронил боевой молот и мешковато повалился на пол.

Из сумрака материализовались трое разбойников. Игроки. Уровни с шестнадцатого по двадцатый.

Тогиен хрипит, силится встать, но не может. Отчетливо вижу пиктограмму дебафа в его фрейме — клинки оказались отравленными!

— Мук, добей его! Иначе лут не забрать.

— Не, погоди, пусть сперва кровью истечет. Мне для алхимии надо, — один из них достал мензурку, наклонился, наполняя ее, двое других двинулись на меня. Коридор тесный, до Гвина им пока не добраться. Почему монах не кинулся прочь, пока была возможность? Роги — мастера устроить засаду, напасть со спины, но в погоне за дварфом по запутанному лабиринту им ничего не светит.

— Ну? — поигрывая клинками, игрок с характерным ярко красным фреймом, подошел вплотную ко мне. — Как поступим, мелюзга? Сам торбу скинешь, или на перерождение тебя отправить?

Красный фрейм с пиктограммой черепа означает, что его обладатель относится к разряду "Player Killer". Любой стражник обязан его убить.

— Ты меня не тронешь, — чувствую возню за спиной, упрямо преграждаю дорогу в надежде, что Гвин все же опомнится и спасется бегством.

— Это почему?

— Мой уровень видишь? Нубхантинг[2] решил на себя повесить? Ну, давай… Прикинь, как за меня ПК-счетчик накрутят? Общественными работами уже не отделаешься.

— Умный, да? — разозлился он, хотя последствия вполне осознал. Сейчас ему доступ в город закрыли за необоснованные убийства других игроков, но тронь он меня и наказание станет более жестким, придет в виде существенного понижения всех характеристик.

— Тогда посторонись и не мешай! Эй, дварф, харош за нубом прятаться! Все равно достанем!

— Алексатис, отойди, — раздался за моей спиной тихий, напряженный голос Гвина. Мне показалось или звякнул оброненный на пол пустой фиал из-под маны? Что он задумал?! С троими разбойниками, которые выше его по уровням, монаху никак не справиться!

Дварф неожиданно оттолкнул меня к стене.

Факел он воткнул в расселину, глубокий капюшон серого одеяния накинул на голову, оружие вообще убрал.

— Торбу отдавай по-хорошему, — Хайлиг (его никнейм автоматически вношу в свой кос-лист) вновь угрожающе поигрывает двумя кинжалами. — Мелкий прав. ПК-счетчик накручивать мне не очень-то хочется, — добро

припрячу, сдамся стражникам, на конюшнях пару дней отработаю и снова чистенький.

— И правильно, правильно, — тихо бормочет Гвин. В мешковатом одеянии монаха дварф выглядит совершенно не опасным. — Вот держи, добрый господин, только дядьку моего не троньте, ладно? — он выкинул из инвентаря плотно набитую сумку, — я сейчас и его торбу отдам, — после такого заявления Гвин беспрепятственно прошел мимо главаря, оказался между тремя противниками, и вдруг… глубоко поклонился, разведя руки в стороны.

— *Мир вам…* — его ладони озарило ослепительное сияние, из глаз вырвался нестерпимый свет, — меня окатила волна тепла, исцеления (я нейтрален к Гвину), а вот пекашникам не поздоровилось, — аура ударившего по площади дебафа заставила их окаменеть, не завершив начатых движений.

Тот, что собирал кровь, со стуком повалился на бок, двое других устояли на ногах, превратившись в изваяния!

Гвин беззвучно обмяк, сполз по стене. Его одежду обильно пропитала кровь.

— Уроды! — раздался яростный рык полностью исцеленного Тогиена. Дварф вскочил, схватил молот, замахнулся, но его остановил слабый вскрик Гвина:

— Нельзя добивать! Ты ведь знаешь!

Тяжело дыша, Тогиен усилием воли обуздал душившую его ярость.

— Твоя правда, — он обернулся ко мне. — Алексатис, помоги, живо!

— Что делать-то?!

— В мешке посмотри! Ищи склянку с фиолетовой жидкостью!

— Эта?

— Да. Сюда давай! Я зубы ему разожму, а ты вливай! Вот так, хорошо!

Гвин застонал, слабо пошевелился. Полоска его жизни начала медленно прирастать.

Убедившись, что с монахом вскоре все будет в порядке, я жестом отозвал Тогиена в сторонку, чтобы наши слова случайно не услышали парализованные разбойники.

— Это был "Смиренный Поклон"?

Дварф насупился. Смотрит на меня недобро. Вполне его понимаю. Похоже, что админы "Хрустальной Сферы" при переносе аккаунтов серьезно лоханулись.

— Откуда знаешь о "Поклоне"?

— Я играл в "Средиземье". Говорили, эту абилку заработать нереально.

Надо выполнить цепочку заданий, взятых у верховных жрецов, не убив при прохождении ни одного моба, ведь так они учат соискателя "смирению", верно?

— Алексатис, держи язык за зубами! — занервничал дварф. — Гвин эти квесты год проходил! Потому и отстал от меня в уровнях. Если пойдет слух об его импортированной магической способности…

— Я-то буду молчать. А пекашники? Кто им запретит болтать? Не проще ли было отдать торбы? Зачем Гвин засветился?

— Погоди минуту, — Тогиен присел у стены тоннеля, положил молот на колени и ушел в логаут. Внешне ничего не изменилось. Пальцы дварфа крепко сжаты на рукояти оружия. А вот взгляд стал безжизненным, пустым.

Гвин уже пришел в себя, но к общению не стремится, понимает, что накосячил.

Здесь надо сказать пару слов о его магической способности.

При активации абилка досуха выпивает у монаха жизнь, оставляя всего один процент (равносильно дебафу "кровотечение"), зато мгновенно исцеляет, наполняя энергией, всех нейтральных и дружественных персонажей, а врагов — парализует на десять часов "каменным проклятием". Кулдаун (откат способности) — десять суток. Радиус действия ауры — пятьдесят метров.

Скажете — ничего экстраординарного? Тоже невидаль — раз в десять дней парализовать врагов и исцелить друзей. Но у "Смиренного Поклона" есть одна уникальная особенность — он действует на *всех игроков*, игнорируя уровни.

Попробуйте представить критический момент битвы между кланами, за обладание территорией, ценными ресурсами или крепостью. Миг, когда в бой брошены все силы, и твоя сторона начинает проигрывать: маги уже слились по мане, воины едва стоят на ногах, а вражеские хай-левелы, прорубая путь, вот-вот ворвутся на позиции кастеров.

И вдруг — неприметный монах встает на пути атакующих, склоняется в глубоком смиренном поклоне.

"Мир вам…"

Вспышка света бьет по площади.

Он падает замертво, но вокруг происходит нечто неописуемое: едва живые бойцы твоего клана вновь поднимают оружие, а враги замирают, будто изваяния, и этого уже не изменить.

Честно говоря, Гвину я сейчас не завидую. Админы "Хрустальной Сферы" пропустили его уникальную способность при импорте аккаунта, и теперь дварф находится под постоянной угрозой. В молодом мире, где

только вскипают первые территориальные войны, он не сможет спокойно играть, сохраняя нейтралитет. Как только поползут слухи, его мгновенно начнут прессовать: каждый клан захочет иметь в своих рядах такого бойца.

Но к кому бы он ни примкнул, другие на этом не успокоятся. Его будут пытаться подкупить или сделают игровую жизнь невыносимой. В конце концов, Гвин превратится в тщательно охраняемое достояние группы влиятельных, высокоуровневых соклановцев и окончательно утратит свободу. Если его цель — заработать в игре как можно больше денег, то он, безусловно, свое возьмет, но интуиция мне подсказывает: дварф, как и я, жаждет приключений, а не роскошного прозябания в какой-нибудь цитадели.

Тогиен шевельнулся, шумно выдохнул:

— Порядок, — он взглянул на парализованных разбойников. — Все трое — донаты. В "Средиземье" уж точно не играли. Им лет по семнадцать в реале.

— Как узнал?

— За деньги, разумеется. Есть в сети один делец, известен под ником "Арбидо".

— Ну, да слыхал, — недавние воспоминания кольнули болью. — Я у него перчатки к реликтовому доспеху заказывал, — нужен был полный комплект для прохождения инстанса, а времени на поиски уже не оставалось.

— У Арбидо бизнес надежный. За инфу отвечает.

— Считаешь, они не свяжут случившееся с легендарной абилкой?

— Надеюсь. "Средиземье" на днях закрывают. Все гайды и форумы уйдут в архив. Но и ты помалкивай. Иначе Гвину тут жизни не дадут.

— Ладно. Я все понимаю.

— Очень надеюсь. Мы в долгу не останемся.

Тогиен приглашает вас вступить в группу.

Блин, как некстати!

— Не понял, Алексатис? О чем задумался? Я же кинул приглашение! Качнем тебя хотя бы до пятого уровня. Или ты принципиальный? — он в полном недоумении. — Ну, хорошо, дойдем до города, там безопасная зона, нубовские локации, социальные квесты. Геноцид лягушек в местном пруду, потом охота на крыс в амбаре. Тебе оно надо?

Эх, Тогиен, Тогиен, ничегошеньки ты не понимаешь! Удивление дварфа вот-вот сменится закономерной подозрительностью, но вся беда в том, что уничтожение лягушек в каком-нибудь пригородном пруду меня как раз полностью устраивает! Дело в нейроимплантате. Я понятия не имею, какие

сюрпризы ожидают меня при стопроцентном реализме ощущений, а мелкие тварюшки идеально подходят для осторожного выяснения болевого порога и прочих нюансов новой системы боя, которую еще только предстоит выработать. А если вступлю в группу, то дварфы, завалив с десяток мобов (которые им по силам), легко поднимут мне пять-шесть уровней, — ведь опыт будет распределяться всем. Игровую механику никто не отменял, и когда я приду на берег гипотетического пруда, то там вместо безобидной лягухи меня уже будет поджидать клыкастая жаба-переросток.

Но не принять приглашение, — значит обидеть Тогиена и посеять подозрения. От таких предложений обычно никто не отказывается.

Делать нечего. Играем хард, — вступаю в группу, заношу обоих дварфов в френд-лист.

Вижу, как Тогиен немного расслабился. Небось уже подумал обо мне бог знает что.

— Спасибо, — сдержанно поблагодарил я. — А с этими что делать?

— Тут оставим. Добивать их нельзя, иначе у Гвина "смирение" пострадает.

— Значит, им все с рук сойдет?!

— Нет, конечно! Роги свое получат, даже не сомневайся! А теперь давай, уходим отсюда. Нам до города уже немного осталось!

* * *

Минул первый час моей новой жизни.

Тоннель ведет под уклон. Обстановка становится все интереснее. Боковые ответвления преграждают массивные каменные плиты, с нанесенными на них письменами. Язык мне незнаком. Явно — входы в инстансы.

После стычки с разбойниками монах замкнулся в себе, молчит.

— Одного не пойму, — Тогиен шагает впереди, — откуда тут взялись роги? — дварф все еще злится, винит себя, что вовремя не заметил засаду.

Становится жарко. Сухой и горячий воздух овевает лицо. Неровный пол тоннеля пересекают глубокие трещины, истекающие багрянцем, — они явно образовались в результате недавнего землетрясения. Изредка попадаются широкие разломы, через которые приходится перепрыгивать. Взглянул вниз, — там расположен еще один уровень: лениво течет лава, виднеются руины подземных городов, мелькают тени, от которых — мороз по коже. Зря я в мыслях беспокоился за Кристу, — демону тут раздолье. Это мне до безопасных стартовых локаций еще топать и топать.

Машинально делаю снимки расположенных ниже подземелий. Такая инфа всегда пригодится.

Небывалый реализм ощущений начинает давить на нервы и… причинять серьезные физические неудобства! Раньше никогда не приходилось заботиться о подгонке снаряжения, но теперь все изменилось. В тоннелях жарко, пот струится по телу, кожаный доспех натирает, — зря я снял рубаху, ну а вес торбы вообще кажется неподъемным!

— Гвин? Ты там как? Не уснул?

— А что, уже пора? — встрепенулся дварф.

— Десять секунд осталось.

— Извини, задумался, — он скастовал заклинание, вдохнув в меня жизненные силы.

— Ну, стало быть, роги от самого города за нами следили, — бубнит Тогиен. — Разговоры подслушивали, крались следом. Знали, поганцы, что с добычей назад пойдем!

Меня внезапно обдало ознобом, появилось ощущение взгляда со стороны, словно у каменных стен есть глаза! Окатило и схлынуло. Лишь спину свербит между лопаток, — вероятно, опасность осталась позади.

Порадоваться не успел. Неожиданно что-то коснулось лица, — легкое, как перышко, нежное, манящее.

С каждым шагом ласковое чувство все сильнее. Учитывая обстановку, мне оно кажется лживым. Откуда в подземельях взяться благосклонному к нам существу?

Тихий шепот сочится из сумрака.

Слов пока не разобрать. Дварфы, похоже, его не слышат. Коренастая фигура Тогиена, скупо озаренная сполохами молний от зачарованного молота, виднеется впереди, подле входа в очередную пещеру.

Верить ли внезапно обострившейся интуиции? И как реагировать? В отличие от лютого холода, пронзившего меня перед встречей с разбойниками, нежные прикосновения приятны…

"Иди к нам…" — беззвучно шепчет мрак.

— Тогиен, стой!

На этот раз дварф моментально внял предупреждению: замер, пытливо вглядываясь в сумрак, спросил не оборачиваясь:

— В чем дело, Алексатис?

— Слышишь шепот?

— Нет. Только скалы потрескивают, — добавил он. — И гул из недр идет.

— Ни шагу дальше! — сказывается прошлый игровой опыт. Да, у меня

сейчас всего лишь первый уровень, но вести себя, как беспечный нуб, просто не могу!

Из пещеры вдруг пришла упругая волна энергии, наполнила меня.

Вас коснулся "Зов недр"…

Тогиен и этого не почувствовал, зато Гвин удивленно вскрикнул:

— Алекс, на тебя баф повесили! Сила + 10 на 60 секунд!

— Погоди радоваться! Что-то здесь не так! — я уже прочел промелькнувшие системные сообщения. — "Зов недр"! Знакомо?

— О, блин, там впереди либо темный кастер, либо обелиск! — нервно отреагировал монах. — Тогиен, не суйся в пещеру! Давай сначала проверим, а?

— Ну, давай, — согласился дварф, меняя боевую стойку. Теперь в его руках щит и топор. — Агро мне повысь!

Рука Гвина прочертила в воздухе золотистый символ.

Из тьмы раздался озадаченный писк, — похож на крысиный, только противнее и громче.

План дварфов прост. Заклинание повысило уровень угрозы, который генерирует Тогиен, и какая-то из мелких тварей это почувствовала.

Точно. Из пещеры внезапно выскочил моб.

Имп-рудокоп, уровень 3, - отчитался интерфейс.

Существо низкорослое, уродливое. Голова большая, с острыми ушами, тельце худосочное, кожа красная, морщинистая. В одной руке имп сжимает кайло, в другой — мятое металлической ведро, наполненное кусками руды.

Увидев нас, он замер с отвисшей челюстью. Глаза выпучены. Сейчас заверещит, поднимет тревогу!

Да не тут-то было! Тогиен среагировал мгновенно. Удар боевого молота размазал импа по полу.

Гвин вычертил в воздухе еще один символ.

Я слежу за происходящим, с советами не лезу.

Силуэт дварфа окутала вуаль. Находясь под ее защитой, он быстро заглянул в пещеру и тут же отпрянул, транслируя в сеть группы сделанные скриншоты.

Огромная полость с низким давящим сводом освещена тускло и неравномерно. На небольшом возвышении, образованном наплывом застывшей лавы, установлен темный обелиск. Именно он является источником вкрадчивого шепота, ласковых прикосновений и бафов, повышающих силу.

Вокруг него в неглубоких выработках видны сутулые, истощенные фигуры. Существа различных рас, попавшие под воздействие обелиска и не

сумевшие противостоять его силе, теперь навек прикованы к этому месту, обречены добывать руду для нужд темной стороны.

Среди них снуют импы. Читаю надписи во фреймах. Ближе к входу — рабочие, чуть дальше на уступах скал и застывших наплывах лавы затаились импы-воины. Уровни у них повыше, чем у рудокопов. Но это цветочки. В багряном сумраке видны смутные силуэты каких-то более крупных и опасных порождений темной стороны.

— Не пойму, откуда они взялись? — озадачено произнес Тогиен. — Пару часов назад этой дорогой шли. Никого ведь не было!

— Землетрясение? — предположил я.

— Угу, — согласился Гвин. — Трещины образовались, вот импы и выбрались. Темной стороне тоже ресурсы нужны.

— А обелиск? Они его с собой таскают? — поинтересовался я.

— Нет. Ты смотришь на форму, а важна сущность. Внутри обитает дух, контролирующий пленников. Как только здесь соберут всю руду, его освободят при помощи специального заклятья, чтобы артель могла перейти в другую пещеру, — обстоятельно пояснил Гвин. — Там дух вновь будут заточен в камень и примет форму обелиска.

Вижу шальной огонек в глазах дварфа, но не понимаю, чего он вдруг так разнервничался?

— Как думаешь, среди них есть игроки?

Гвин пожал плечами. Значит, пленники его не сильно интересуют. Дело в чем другом.

— Может и есть, — ответил он. — Но удерживать игрока более суток запрещено. Обычно никто не хочет терять время, находясь под контролем. Быстро молотят руду, доводя себя до истощения, и в респаун.

— А шмот?

— Все тут останется.

— Гвин, а почему на тебя и Тогиена обелиск не действует?

— Мы выше его по уровням, а дух обелиска способен контролировать лишь тех, кто ниже в развитии. Но со временем его сила растет.

Кстати, Тогиен тоже взволнован. Многозначительно переглянулся с племянником, затем обратился ко мне:

— Алексатис, никому не говори об этой пещере, и карту свою не показывай, ладно? Мы тебе еще немного голды за это подкинем.

— А в чем дело?

Тогиену явно не хотелось рассказывать, но пришлось, видно не смог придумать правдоподобной отмазки.

— Видишь, тут такое дело… в общем, импы рано или поздно уйдут,

духа с собой заберут, а вот скала где он сейчас обитает, останется.

— Ценный ресурс?

— Дымчатый камень. Перерожденная материя. Осколки обелиска идут от ста золотых за штуку, в зависимости от размера. Добыть их может только мастер горного дела. Но еще надо знать, где именно обитал дух. Скала ведь примет обычный вид, теперь понимаешь?

— Обещаю, буду молчать, — к немалому облегчению дварфов торжественно заявил я и тут же спросил: — А для чего используют перерожденную материю?

— Мелкую крошку и пыль — в алхимии, — охотно ответил Гвин. — Небольшие осколки годятся для инкрустации доспехов и оружия. Из крупных делают разные усилители, в виде рунных пластин. Ну, еще существуют очень редкие кристаллические доспехи. Их изготовление доступно только с уровня "великого мастера", заметь не кузнечного, а ювелирного дела.

Я взял себе на заметку: в свободное время подробно изучить вопрос, а вслух спросил:

— Дальше пути нет, правильно понял?

Тогиен с сожалением кивнул:

— Вдвоем мы бы прорубились, а с тобой — нет. Сам должен понимать: любой имп тебя завалит.

Его скверное расположение духа вызвано простой арифметикой. В моей торбе наиболее ценные, но легковесные предметы.

— Варианты? Запасной план? Припрятанный поблизости телепорт?

К моему разочарованию дварф лишь отрицательно мотнул головой:

— Какие телепорты? Мы в часе пути от города. Об этом тоннеле вообще-то никто не знал. Нам с Гвином случайно достался обрывок старой карты. Прочитать мы ее не смогли, вот и решили отнести местному антиквару, хотели продать, а он, недолго думая, достает из шкатулки недостающую часть пергамента, где этот тоннель обозначен, и задание предлагает: пробраться в древнюю усыпальницу, принести ему десять любых предметов из каргонита, — это сплав такой, очень редкий. Секрет его изготовления давно утерян.

Вот значит, чем забит их инвентарь!

— Кто ж знал, что землетрясение случится? Импы твари вредные и шустрые. Чуть где разлом появился, глядишь, а они уже тут как тут!

— Интересно, а роги как сюда попали? — в поисках выхода из создавшейся ситуации я чуть было не столкнул дварфов лбами.

— В "стелсе" наверняка прошли, — Тогиен хмуро взглянул на своего

племянника. — Нечего было в таверне дела обсуждать, да карту на столе раскладывать!

— А кто серебрушку за комнату пожалел? — огрызнулся Гвин.

— Ну-ка прекратите агриться друг на друга!

— А ты чего тут раскомандовался?! — оба дварфа тут же повернулись ко мне.

Блин, постоянно забываюсь! С моим первым уровнем лучше на "старших" не заводиться, но сейчас речь идет о выживании. Дварфам невдомек, что, прорываясь через толпу импов, я реально рискую жизнью! Неизвестно, как поведет себя нейроимплантат? Выдержу ли болевые ощущения во время схватки? Вообще-то я собирался выяснить это постепенно, в щадящем режиме, а не среди скопища мобов, пятикратно превосходящих меня по уровням.

— В общем так, — я не стушевался под их взглядами. — Есть две идеи. Первая: вернуться назад. Лед в той пещере не просто так наплывами лежал. Вода откуда-то просачивалась. Надо бы внимательнее осмотреться, может расселина какая-то есть, ведущая к поверхности?

— Только время зря потратим, — отверг предложение Тогиен. — Пока туда-сюда ходим, да ищем, у пекашников дебаф пройдет.

— Тогда вариант номер два. Выманивать мобов в тоннель. Прокачаете мне хотя бы пару уровней, вот тогда и будем прорываться.

Судя по молчаливому, одобрительному сопению Тогиена, он согласен.

Дварфы понятия не имеют, что грядущая схватка с импами для меня — битва насмерть.

*** * ***

— Пятеро!

Тогиен, тяжело дыша, выскочил из пещеры, отбежал на несколько шагов, резко развернулся, прикрываясь круглым щитом.

Импы несутся по стенам и потолку. Им не откажешь в ловкости и сообразительности. Трое рабочих пятого уровня и парочка воинов. Фиговый пул! Дварф зацепил целую ватагу мобов! Сейчас вслед за ними еще кто-нибудь подтянется, чует мое сердце!

Жестяное ведро полетело в лицо Гвину, — тот едва успел увернуться, а импы уже насели на Тогиена. Тоннель узок, места всем не хватает. Воины врубились в щит дварфа ударами тяжелых ятаганов. Ростом эти твари повыше обычных рудокопов, где-то метр с небольшим. Сил не жалеют, — обелиск их постоянно бафит. Рабочие, словно летучие мыши, уцепились за

стены и низкий свод, долбят шлем дварфа, действуя слаженно, в три кайла, но прочность доспеха почти не уменьшается, — сказывается разница в уровнях.

Тогиен удерживает защитную стойку, практически не получая урона, ждет пока противники выдохнутся, но воздействие обелиска постоянно подпитывает атакующих. Надо было отступить дальше по коридору!

Со мной происходят странные вещи. По-прежнему слышу искушающий шепот, ощущаю прикосновения энергий, получаю бафы, но зов почему-то не воздействует на мой рассудок. Хотя, нет, вру. На миг возникло острое желание: подхватить мятое ведро и бежать в пещеру, словно смысл моей жизни — это добыча руды, но сразу же отпустило, оставив лишь неприятный осадок в душе.

Тогиен осознал допущенную ошибку, изменил тактику, ударом щита оглушил наседавших воинов. Те отшатнулись, тряся головами, давая дварфу возможность атаковать: лезвие топора со свистом рассекло воздух, снесло жизни рабочим, затем двумя короткими рубящими ударами Тогиен покончил с воинами, и коротко обронил, обращаясь к Гвину:

— Ману береги! Я пока в порядке!

Вы получили новый уровень! — одновременно с промелькнувшим системным сообщением меня окутало золотистое сияние.

— Ну? Чего завис? — Гвин дружески хлопнул меня по плечу. — Отходим подальше, чтобы обелиск мобов не бафил!

В принципе пока все нормально. Апнул уровень. Еще парочка, и перестану быть обузой, смогу хотя бы рабочих валить.

— Лут? — вопросительным взглядом указываю на поверженных мобов.

— У нас свободных слотов в инвентаре нет, — Тогиен выбирает новое место для схватки.

— Все равно взгляну, — я подобрал ятаган, взглянул на характеристики:

…

Урон — 5.

Вес — 2,5.

Прочность 7/10

Требуется: уровень 3.

Требуется: Сила 10. Ловкость 5.

…

Отстой, конечно. Тяжелое и неудобное оружие с низким уроном.

Так, посмотрим, что у второго?

…

Круглый шипастый щит.

Защита 4.
Вес 2.
Прочность 5/10
Требуется уровень 3.
Шанс нанести ответный урон при блокировании + 5 %.
…

Беру, однозначно. Способность "блокировка ударов" дается по умолчанию. Для этого щит вовсе не обязателен, парировать можно любым оружием, но в моем положении он — отличное подспорье. Учитывая уровень реализма, глупо уповать лишь на кожаный доспех. Боль, она ведь остается болью.

— Алексатис? Где ты застрял?

— Иду.

— Помощь нужна. Ты воздействие обелиска чувствуешь?

— Угу.

— Найди границу.

Я молча выполнил его просьбу. Отойти пришлось метров на двадцать, за изгиб тоннеля, прежде чем навалилась усталость: показатель моей силы резко понизился до базового значения.

— Долго возимся! — Гвин постоянно оглядывается.

Разделяю его беспокойство. По дороге нам попалось множество широких разломов, образовавшихся в результате внезапного землетрясения. Импы, наверняка, не единственные, кто выбрался через них.

*** * ***

— Пул!

Тогиен выскочил из-за поворота тоннеля, прикрылся щитом.

На этот раз он приволок за собой всего двоих импов-рабочих. Быстро покончив с ними, дварф вновь принял защитную стойку:

— Приготовились!

Демоны! Двое! Восемнадцатого уровня!

Мне доводилось слышать мнение, что зловредные, жадные импы, — это низшая ступень развития некоторых исчадий темной стороны.

Следовало догадаться: они слишком примитивны, чтобы управлять духом обелиска, и не исключать появления кого-то покруче!

— Лич! Сзади!

Возглас Гвина заставил меня резко обернуться, и точно: от стены

отделилась бесплотная тень, облаченная в рваные, ниспадающие лохмотья.

Миг, и он обрел материальность. Лохмотья на поверку оказались рваным плащом, небрежно накинутым поверх ржавых доспехов. Из прорезей шлема сочится тьма.

Ветхий лич. Уровень 3.

Он не ринулся на меня, а поднял костлявую руку, произнося заклинание, — слышу стылый шепот, вижу, как фаланги его пальцев окутывает слабая, едва заметная аура.

Надо сорвать каст!

"Таинственный клинок" — экипировано! — интуитивная реакция мнемонического интерфейса дала мне шанс на внезапную критическую атаку: почувствовав вес оружия, я неожиданным ударом отсек личу кисть руки, отпрянул, но не избежал ответного удара.

Он исторг оглушающий вопль. Незримая сила ударила меня в грудь, отшвырнула к стене, больно припечатав о камни. В глазах потемнело, горло сдавило спазмом.

Выручил Гвин. Я знал, что монахи — мастера рукопашного боя, но как-то не доводилось видеть их в деле. Да и сейчас толком ничего не разглядел: перед глазами все плывет. Лишь почувствовал, как аура благословения сняла тяжесть насланных личем проклятий, да услышал перестук костей и лязг ржавого железа, когда тот рассыпался под сокрушительным напором дварфа.

— Совсем очумел? — выругал меня Гвин, бегом возвращаясь назад. — Если что — зови! Сам не лезь, мелковат еще!

Да уж. Спасибо тебе, Артем Сергеевич, за "альтернативный старт". Бросили как котенка в воду. Выплыву — буду жить. Вот только не пойму, зачем так жестко?

Демоны наседают на Тогиена. Ему сложно отбиваться сразу от двоих, ушел в оборонительную стойку, принимает удары на щит, ждет возможности для контратаки. Гвин его лечит, но в нашей группе явно не хватает воина, который наносил бы урон, пока танкующий дварф удерживает на себе агро противника.

Я пока помочь не могу. Мои удары для мобов восемнадцатого уровня все равно, что комариные укусы.

Немного пришел в себя, и бегом к поверженному личу. Среди груды костей и ветхих доспехов внимание привлек тусклый блеск какого-то драгоценного камня. Оказалось — это навершие посоха виднеется из-под рваного плаща!

Схватил находку, читаю характеристики:

…

Посох смертельных ран.

Дробящий урон 5.

Урон темной магией 5. Эффект: кровотечение 5 секунд.

Прочность 9/10.

Зарядов осталось 12.

Требуется уровень 2. Требуется интеллект 10. Ограничение: нежить.

…

Бесполезная для меня вещица. Хотел бросить, но пальцы неожиданно свело судорогой. Это еще что за выходки?! Я к темным силам никакого отношения не имею!

Руки дрожат. Пытаюсь отшвырнуть посох, но не могу! Чувствую, как тело начинает покалывать, словно ко мне со всех сторон стекается вязкая, как деготь энергия.

В этот миг один из демонов, завершая атаку, внезапно оттолкнулся от щита Тогиена, прильнул к потолку, изрыгая рычание и смрад, а затем вдруг прыгнул на меня!

Я инстинктивно вскинул руки, пытаясь хоть как-то защититься. На ногах, конечно, не устоял, но тварь впилась не в меня, а в посох, — демон вырвал его, сжал в пасти до хруста.

Беззвучная багряная вспышка окутала его. Я отполз подальше, не в силах встать или отвести взгляд, — из-под доспехов демона вдруг брызнула коричневатая сукровица.

Он тоскливо взвыл и, хрипя, повалился набок.

Жесть!

Дварфы не упустили момент. Сжигая сумрак, вспыхнула очищающая аура, — это Гвин использовал одну из своих способностей. Тогиен провел комбинацию ударов, снес ослепленному демону треть жизни, снова атаковал, не давая противнику опомниться, — еще один вопль эхом ударился в теснине каменных стен, и внезапно все стихло.

С трудом встаю, брезгливо стряхивая капли слизи, окропившие все вокруг.

Опыт у нас в группе распределяется поровну. Два моба, которых завалил Тогиен (бьющегося в агонии демона, что перегрыз посох, он тоже добил) прокачали меня до четвертого уровня. Системные сообщения я пропустил, не до них сейчас.

— Сдурел? — Гвин орет на меня, выпучив глаза. — Ты же вроде не нуб! Зачем посох схватил?!

— А что?!

— У тебя какая сопротивляемость к магии?!
— 0,5 процента.
— Вот и думай! Он же заряжен темной энергией! Пара минут и быть тебе нежитью!
Я промолчал. Игровой опыт за плечами есть, но времени на подготовку к встрече с новой реальностью мне не дали. Да и происходило все немного не так, как живописует монах. Во-первых, по непонятной причине я сорвал на себя агро демона. Во-вторых, никакого "перерождения" не происходило. Обелиск тоже меня бафил, но под контроль взять не смог! Значит, дополнительная сопротивляемость есть, только я не вижу ее в доступных характеристиках.
— Хорош орать, — Тогиен осадил племянника. — Думайте, как выбираться будем?! Похоже, застряли, ни вперед, ни назад. Раз в пещере демоны тусуются, значит теперь это инстанс! И нам его точно не пройти в таком составе!
— Да с какого перепуга? — возмутился Гвин. — Пару часов назад тут все было чисто! Мы прошли, роги нам вслед прокрались!
— Может за это время обновление какое-то установили? — предположил я.
— Может и так. Но от этого не легче, — пробурчал Тогиен. — Говорил ведь: надо было свиток телепортации прикупить!
Чувствую, дварфы сейчас снова повздорят. Надо их отвлечь.
— Вы — прирожденные мастера в работе по металлу и камню, добыче руд. Неужели у вас нет никаких способностей, чтобы нам выбраться на свет?
— Есть, — хлопнув себя по лбу, внезапно оживился Тогиен. — Алексатис, а ты молодец! Соображаешь! Свиток "Спасение", как же я сам не додумался!
— Никогда о таком не слышал.
— Потому что в шахтах не работал, — ответил Гвин. — Там часто обвалы случаются, а пустую породу неделями долбить, чтобы выбраться, никому неохота.
— Но у меня пока не открыто "горное дело".
— Не беда. Свиток воздействует на всех в группе. Вот только одна загвоздка, — нас пока не завалило.
Тогиен лишь усмехнулся, сменил оружие на кирку, указал на небольшую расселину, — она уводит на несколько метров в сторону от основного тоннеля и заканчивается тупиком.
— Заходите, как можно глубже, — широко улыбаясь, несказанно

довольный найденным выходом из ситуации, дварф замахнулся киркой.

Мы с Гвином забились в самую-то теснину.

Тогиен примерился, шумно выдохнул и принялся наносить частые удары. Посыпались камни, затем по стене внезапно прыснула трещина, и часть свода обрушилась, распадаясь на глыбы.

— Тогиен?! — Гвин не на шутку перепугался.

— Здесь я. Факел зажги!

Неровный, мятущийся свет озарил небольшое пространство. Вход в расселину замуровало наглухо.

Дварф сломал печать, развернул свиток и быстро прочел короткое заклятие.

Раздался гул. Земля задрожала. Незримая сила подхватила меня и рванула вверх.

* * *

Величественно пламенеет закат.

Вокруг раскинулся пасторальный сельский пейзаж. По грунтовой дороге неторопливо шагает патруль: трое стражников сотого уровня.

После мрака и спертой духоты подземелий у меня резко закружилась голова. Мы с дварфами сидим на обочине, тяжело дышим. Патруль на нас не обратил никакого внимания, прошествовал в сторону города, — его крепостные стены и башни виднеются вдалеке.

На мне еще держится баф, но сил, чтобы встать и идти дальше, попросту нет. Видимо сказывается первое включение нейроимплантата, — наверное, смогу продержаться еще немного, а потом просто свалюсь от усталости.

— Ну, все, посидели и хватит, — двужильный Тогиен готов шагать дальше.

— Мужики, мне в логаут нужно. Срочно.

— Алексатис, ты сдурел? А кто же торбу до города потащит?! — возмутился дварф.

— Мне действительно нужно. Может, есть какой-нибудь приемлемый вариант? — я с трудом встал, думал, полегчает, но куда там. Все только усугубилось.

— А перса своего на обочине бросишь? — Гвин хмуро поглядывает на меня.

— В деревне есть таверна?

— Ну, допустим, есть, — пробурчал Тогиен. — Эх, ладно… — он

махнул рукой. — Лошадь возьмем. На нее груз навьючим. Тебе авансом дадим пять золотых. Остальное, после сдачи квеста и продажи лута. Перечислим на счет твоего аккаунта.

— Согласен. Спасибо. За лошадь можете из моей доли вычесть.

— А вот возьмем и вычтем! — Тогиен сердито развернулся и зашагал к деревушке. До нее с полкилометра не больше. Мы с Гвином поплелись следом.

— Нечего было за посох лича хвататься, — по-своему оценил мое состояние монах. — Темная сторона своего не упустит.

Я его почти не слушаю. Первое испытание выдержал. Заработал четыре уровня, получил массу новых впечатлений. Нашел друзей и нажил врагов.

Теперь мне хочется только одного: поскорее добраться до таверны, арендовать комнату и рухнуть в постель.

Глава 3

Хрустальная Сфера. Залесье. Окрестности Агриона.

Свежий ветерок ворвался в приоткрытое окошко, принес запах свежескошенной травы, разбудил меня.

На фоне смеженных век промелькнуло системное сообщение:

Вы хорошо отдохнули. Эффект — "бодрость". На протяжении последующих шести часов получаемый опыт увеличивается на 2 %, а расход ментальной и физической энергии уменьшается на 2 %.

Действительно — чувствую себя отлично, не то, что накануне.

Я решительно откинул одеяло, встал, умылся, подошел к окну. Еще царят предрассветные сумерки. Таверна расположена за городскими стенами, у перекрестка дорог, в окружении полей, садов, лугов и перелесков.

Настроение шикарное. Не знаю, что сейчас происходит с моим бренным телом в RL[3], но могу с уверенностью утверждать: сон мне по-прежнему необходим. Раньше для отдыха приходилось в буквальном смысле "выкраивать" по несколько часов в сутки. Теперь все стало намного проще. Не надо вскакивать, мчаться на работу, — новая жизнь откровенно манит, я дышу полной грудью, в голове роятся планы.

Я по-настоящему *свободен!* Могу идти, куда захочу, исследовать бескрайний мир "Хрустальной Сферы", биться с монстрами, выполнять задания, или же наоборот, поселиться в каком-нибудь небольшом провинциальном городке, изучить доходную профессию, и жить в свое удовольствие!

Не стану лукавить, признаюсь честно: о таком даже не мечталось. Нейроимплантат поменял местами два мира, стер грань реальности!

Этим утром мне всерьез казалось, что все лишения и невзгоды остались позади.

Сердце бьется неровно. Дыхание участилось. Стою у окна, глядя на занимающийся рассвет, чувствуя, как вскипает адреналин, словно у узника, которого выпустили из сырой и тесной темницы жизненных обстоятельств.

Так, спокойнее… Дыши, но не задыхайся!

Наверное, мое состояние трудно понять. Его не с чем сравнить. Цифровое пространство, куда я убегал на пару-тройку часов, вдруг стало средой обитания, — небывалый уровень реализма все еще повергает в шок, обещая полноценную жизнь по другую сторону экрана!

Меня переполняют эмоции. Я не хочу их обуздывать…

В дверь постучали. Тихо, но настойчиво.

— Кто?

— Алексей, можно войти?

Я мгновенно узнал этот голос, но не успел ничего ответить, — помимо моей воли повернулась щеколда, скрипнула дверь.

— Как настроение, самочувствие? — маг, сгорбленный под тяжестью прожитых лет, перешагнул порог, опираясь на посох, и вдруг выпрямился, сбросил личину, — передо мной Артем Сергеевич, собственной персоной.

— Вот решил заглянуть, проведать, — он сел на деревянный табурет. — Злоупотреблять визитами не стану, не напрягайся. Нужно кое-что прояснить. Ты ведь примешь пару добрых советов?

Молчу.

— По поводу Кристы. Не ищи ее. Только жизнь себе усложнишь, — он по привычке закинул ногу на ногу.

— Зачем вы сделали ее демоном?! — вырвалось у меня.

— Алексей, ты же умный парень! Не переваливай с больной головы на здоровую. Мы все рождаемся невинными ангелами, а в кого вырастаем, — он вздохнул, — зависит от многих причин. Криста сделала свой выбор добровольно и осознанно. Вряд ли она обрадуется, если ты попытаешься вмешаться, поставить под сомнение ее поступок.

— А если она ошиблась? Погорячилась?

— Время покажет, — Артем Сергеевич резко сменил тему: — Оценил важность сна?

— Да, — отвечаю сдержано. Если честно, нет ни повода, ни желания хамить ему.

— Сон крайне необходим. Не увлекайся, не доводи себя до истощения. Мозг нуждается в отдыхе. На первых порах будет сложно, ведь настоящего "логаута" нет, а другие игроки не поймут твоего двадцатичетырехчасового пребывания в виртуалке. Учитывай это.

— Не везде есть таверны, — заметил я.

— Советую обзавестись палаткой. Стоит она недорого, места в инвентаре много не занимает. Зато обладает защитными свойствами и дает баф полноценного отдыха. Многие ими пользуются, когда нет возможности оставить персонаж в "безопасной зоне". Это снимет вопросы относительно твоего пребывания в игре.

— Спасибо, учту.

— Вижу, ты не очень мне рад? Почему вдруг?

— Ничего личного, Артем Сергеевич. Просто немного сбит с толку.

Масса новых впечатлений. Уровень реализма зашкаливает.

— Ладно, — он, кряхтя, встал, снова приняв обличье мага. — Без веской на то причины досаждать визитами не стану. Развивайся, живи. Не забывай об отдыхе и не лезь к демонам. Да, чуть не забыл, — он обернулся уже на пороге, — прокачивайся побыстрее. На ветку развития нейра особое внимание обрати. Калькулятора способностей для нее не существует, так что шевели мозгами. Тяжелые времена грядут. От твоего успеха или неудачи теперь многое зависит. Кстати, речь идет вовсе не о прибылях корпорации и не о моей личной карьере, как ты наверняка подумал… — с этими словами он протянул мне свиток и добавил: — Печать сломаешь только в крайнем случае. Если случится нечто действительно плохое, не укладывающееся в рамки игрового процесса. И обо мне постарайся не думать — твои нейрограммы читают.

Через миг он исчез, оставив чувство недоумения, недосказанности, да свернутый в трубку пергамент.

Что еще за "тяжелые времена"? О каких событиях он пытался предупредить и почему побоялся рассказать о них прямо?

*** * ***

Неожиданный визит меня озадачил, но не смог изменить хорошего настроения.

Спустившись вниз, в общий зал, я подошел к стойке.

— Хочу позавтракать и оплатить комнату еще на сутки вперед.

— Три серебрушки, — ответил хозяин таверны, равнодушно протирая тарелки. Ничего удивительного. Обычное нейтральное отношение. Он ведь НПС и, прежде чем хоть раз улыбнется тебе, надо для него задание выполнить.

Я расплатился, ушел за дальний столик. Ем вкусную овсяную кашу, попутно размышляя с чего начать? Уйти на поиски приключений? Освоить профессию?

Пожалуй, первое. Куплю палатку, исследую окрестности, прокачаюсь хотя бы до десятого уровня.

Позавтракав, вновь подхожу к хозяину таверны. Накануне я заметил: дом местного торговца стоит темный, окошки не светятся и на дверях замок.

— Достопочтенный Николас, а почему магазин закрыт?

— Так зятя ж моего, Димиана, на днях виверна покалечила. Он как раз с товаром из города возвращался. Вот, лежит теперь, помирает. Лекарь-то

наш, приблудный шарлатаном оказался! Не смог его вылечить, сбежал ночью, будто вор. А я сразу мужикам говорил: гнать надо таких взашей из деревни!

Чувствую, задание намечается. НПС в низкоуровневых локациях достаточно предсказуемы. Вести себя с ними нужно вежливо, уважительно. Иначе цены задерут или вообще торговать откажутся.

— Жаль. Сочувствую вашему горю. Куда ж патрули на дорогах смотрели?

— А им за всем не уследить. Виверны вообще-то редко в наших краях появляются. Последний раз почитай год назад видели. Они ж здесь гнезд не вьют, все больше в горах. Не повезло зятю моему, вот и весь сказ.

— А маги? Не пробовали к ним обратиться?

— Так нету никого, как назло. Может ты, мил человек, поможешь?

— Я не лекарь.

— Да лекарь и не надобен, — он наклонился ко мне, шепотом добавил: — Есть у меня старинный рецепт одного зелья. Кого хочешь на ноги поставит. Но травы нужны редкие. И еще рыбья желчь. Сам-то я не могу отлучиться. А детишек посылать боязно. Ночью в городе зарево полыхало, говорят, демоны из подземелий вырвались. А перед этим земля тряслась. Утром у околицы волков видели. Здоровенные. Ну, так поможешь?

Вот ведь засада! Помочь надо, но "сбор трав" и "рыбная ловля" в список моих приоритетов не входят. Основные и вспомогательные профессии следует выбирать с прицелом на будущее, которое у меня — весьма туманное.

Выручил расширитель сознания. Вживленное устройство с невероятной скоростью и точностью отреагировало на ход мыслей, осуществив поиск и выдав результат. Перед внутренним взором отобразилась подсказка: оказывается, в "Хрустальной Сфере" нет ограничений на количество изученных вспомогательных профессий. Первичный навык можно бесплатно получить у большинства НПС, а вот его дальнейшее развитие уже напрямую зависит от действий игрока.

…

Доступно новое задание: "Первая помощь". Тип: обычное.

Добудьте необходимые ингредиенты для приготовления целебного эликсира.

Награда: Ваша репутация среди жителей Залесья значительно улучшится. Если управитесь до темноты, хозяин таверны поделится рецептом эликсира.

…

— Помочь я готов. Вот только не собирал никогда травы. Да и рыбу ловить не доводилось.

— Ну, это не беда, — Николас сходил в чулан, принес оттуда удочку, неказистое ведерко, котомку и старый нож. — Вот тебе еще кусочек хлеба. Мякиш скатаешь между пальцами, нацепишь на крючок, в воду снасть закинешь, и жди, — как поплавок дернется, — подсекай. Только рыба нужна живая. В ведерко воды набери. Пойманных карасей туда, пускай плавают. С травами еще проще. Ножик берешь, на пару сантиметров выше корешка срезаешь, затем во влажную тряпицу заворачиваешь, чтобы не повяла, и в котомку. До вечера постарайся управиться. Я тебе на карте пруд отметил и поляну, где травы растут.

…

Вы изучили "рыболовство". Текущий уровень 1.

Вы изучили "сбор трав". Текущий уровень 1.

*** * ***

На берегу пруда я встретил расстроенную девушку-мага.

Она сидит на взгорке, всхлипывая, вытирая слезы, не замечая ничего вокруг, лишь изредка поглядывая на жабу, — та устроилась на широком листе кувшинки метрах в пяти от берега.

Светит солнце, дует легкий ветерок. После нормального отдыха и плотного завтрака мир кажется мне под стать настроению: светлым, манящим, полным приключений.

— Привет, — удочку, выданную для задания, я бросил в траву под кустом орешника, а сам пошел к пруду, намереваясь зачерпнуть воды в ведерко.

— Привет, — тяжело вздохнула она. — Жабу видишь? Смотри осторожнее. Загрызет.

— Саблезубая что ли? — весело спросил я, набирая воду.

— Издеваешься?

— Даже не думал. А у тебя с ней проблемы?

— Еще какие! Посох из-за нее потеряла и дважды на перерождении была!

Я взглянул на местное чудовище:

Крупная жаба. Уровень 7.

Оборачиваюсь, читаю фрейм:

Энея. Боевой маг, уровень 7.

Наверное, на моем лице отразилось крайнее недоумение.

Энея вновь тяжело вздохнула и призналась:

— Не одолеть мне ее. Она еще и лягушек призывает! Знаешь, как кусаются! Попробуй, войди в воду хотя бы по колено!

Тяжелый случай. Я, конечно, могу вернуть ее посох. Вижу, вон он плавает за листом кувшинки, поблескивает драгоценным камнем в навершии. Заодно и жабе навалять. Но это будет неправильно. Энее нужна настоящая помощь, а не добрый поступок.

— Чем пользуешься из заклинаний?

— Ледяной стрелой. Только бесполезно. Снимает 19 очков жизни. А у нее "регенерация" +20 Hp.

— А посох как умудрилась потерять?

— Мана закончилась. Ну, я и решила по башке ей врезать.

— Ясно. Без посоха кастовать сможешь?

— Угу. Только время на произнесение заклинания увеличивается. И расход маны.

— Не беда. Кстати, колечко у тебя красивое.

Она моментально напряглась:

— Не отдам!

— А мне и не надо. Со статами небось?

— Ага, — Энея приосанилась. — Плюс три к привлекательности!

Я изо всех сил стараюсь сохранить серьезный вид.

— Ты давно в игре?

— Неделю.

Ух, как все запущено.

— Ладно. Какие дебафы есть в арсенале?

Судя по выражению лица, она меня *не поняла*. Неужели элементарного "руководства для новичков" не прочла?! Я уж не говорю об изучении классовых гайдов.

— Ну, хорошо, слушай, — я решил помочь ей, хотя бы советом. Сам когда-то начинал. — Дебаф — это негативное воздействие. Баф — положительное. Запомнила?

— Да.

— Тогда накрепко усвой, — если хочешь развиваться, мало выучить заклинание или получить способность. Ты должна понимать, как они действуют. Мой уровень видишь?

— Четвертый.

— А жаба седьмого. Но, можешь не сомневаться, — если очень постараюсь, то смогу ее завалить.

Энея поверила мне на слово.

— А я? — со слабой надеждой спросила она.

— Ты и подавно. Давай вместе подумаем — как? Перечисли доступные заклинания.

— Ледяная стрела.

— А еще?

— "Лед", — он по площади действует, но на него маны не хватает. "Слабость" жабе никакого вреда не наносит, уже пробовала, — она вновь тяжело вздохнула, и добавила: — У меня еще одно колечко есть, только ржавое, некрасивое, я его не надеваю. И свиток мне старушка дала, за выполненный квест. Но все равно — ничего не выйдет. Жаба ведь лягушек призывает. А они на берег выпрыгивают, кусаются.

— Дай-ка на кольцо и свиток взглянуть.

Колечко оказалось классным, плюс пять к интеллекту! И свиток замечательный, как раз для задания с прудом. "Магические оковы" — отнимает у врага жизнь, в количестве 50 % от затраченной им ментальной энергии.

— Надевай, и следи за индикатором маны, — я вернул ей невзрачное колечко.

Энея послушалась, и тут же удивленно воскликнула:

— Ой, а маны-то прибавилось!

— Потому что ее количество напрямую зависит от уровня твоего интеллекта.

— Спасибо, запомнила.

— Теперь на жабу взгляни. Видишь, у нее во фрейме есть индикатор маны, как и у тебя?

— Угу.

— Любой враг, атакуя и защищаясь, тоже расходует энергию. Физическую или ментальную, зависит от конкретного моба. Никогда не забывай об этом. Комбинируй доступные тебе заклинания, при любой возможности повышай свои характеристики при помощи бафов, ювелирки и статовых вещей. Поняла?

— Почти.

Я проявил терпение, заставил ее прочесть "help" для всех доступных заклинаний, затем строго спросил:

— Как теперь будешь действовать?

— Наложу на жабу магические оковы! — подумав, сообразила Энея. — Потом врежу ей ледяной стрелой. Она станет регенерировать, но получит урон из-за наложенного на нее дебафа, правильно?

— Верно. Только лягушек она все равно успеет призвать.

— Ой. Точно! — расстроилась Энея. — А с ними-то что делать? Алексатис, я опять туплю, да?

— Важна правильно подобранная последовательность заклинаний. Сначала кастуешь "лед", — терпеливо объяснил я. — Да, знаю, сольешься по мане, но заклинание того стоит: оно наносит периодический урон и замедляет мобов. Лягушкам будет сложно выбраться на берег. Затем накладываешь на жабу "магические оковы" со свитка. За это время у тебя немного восстановится запас ментальной энергии. Некоторые мобы все же выскочат на сушу, — накладывай на них "слабость" и бей ледяными стрелами. Будет неплохо, если успеешь скастовать на себя "Стойкость", — это +20 сопротивляемости физическому урону.

— Ой, Алексатис, я, поняла! Поняла! — она с восхищением погладила ржавое колечко, — отношение к нему явно изменилось. — Сейчас попробую! Только ты не уходи, ладно?

— Хорошо, — я присел на взгорок.

Энея отнеслась к предстоящей схватке со всей серьезностью. Долго выбирала позицию, взглядом прикидывала расстояние. "Лед" у нее пока слабенький, действует в радиусе двух метров. Интересно, она ударит им наугад?

Нет. Все правильно сделала. Подошла к самому урезу воды. Без посоха ей пришлось совершить замысловатый пасс, требующий времени и концентрации.

Гревшаяся на солнышке жаба внезапно заверещала: лист кувшинки подернулся наледью, толща воды вокруг него приобрела вид стекла. Призыв мобов прошел крайне неудачно, — лягушки материализовались как попало, кто в толще льда, кто почти у поверхности. Все получили урон, а некоторые вообще ласты склеили!

Энея выхватила свиток, сломала на нем печать. Во фрейме жабы появились две пиктограммы. Одна символизирует магическую книгу, опутанную цепями, другая выглядит традиционно для лечения, но, не тут-то было! Эффект от "магических оков" не заставил себя ждать, — раздался вопль, словно владычицу пруда щедро окатили кислотой. Вместе с "регенерацией" она получила входящий урон, восстановив лишь 10 очков здоровья. Тем временем наледь, покрывшая лист кувшинки, медленно, но верно съедает ее "hp", нанося периодические повреждения.

Снова последовала неудачная попытка регенерации, — окрестности огласил дикий рев, словно здесь происходит битва титанов.

Из ближайших кустарниковых зарослей, привлеченные шумом, выскочили две группы низкоуровневых игроков, — судя по всему,

прокачивались там, истребляя различных насекомых.

Раздались удивленные возгласы, затем кто-то начал строчить в чат, делясь впечатлениями и одновременно транслируя видео.

Как по мне, здесь не происходит ничего необычного, но начинающие игроки впечатлительны, да и колечко (+3 к привлекательности), наверняка сработало, — неожиданно хлопнул телепорт, повалили зеваки: похоже, какой-то предприимчивый городской маг мгновенно сориентировался в ситуации и решил подзаработать на человеческом любопытстве.

В этот миг действие заклинания "Лед" прекратилось. Раздался громоподобный треск, взвихрился туман, и жаба, обнажив желтоватые клыки, плюхнулась в воду, — по поверхности пруда прокатились волны.

Адреналина Энея хватанула неслабо. В пылу схватки избыток ее жизненной энергии вдруг начал автоматически преобразовываться в ману, — сработала неизвестная мне классовая способность. Не замечая прибытия зрителей, девушка отпрянула от берега, быстро вычерчивая в воздухе пылающие руны. Налетающий порывами ветер треплет ее короткую тунику, губы беззвучно шевелятся, — жаба получила ледяной стрелой, а полуживая лягушка, подобравшаяся слишком близко, вдруг неловко повалилась набок, дрыгая лапками — наложенная на нее "слабость" сработала безотказно!

Еще две ледяных стрелы разлетелись крошевом, прибив выползающих из воды мобов, а жаба тем временем изготовилась к прыжку. У нее осталось всего десять процентов жизни, но ведь достанет Энею! Реально достанет!

Зрители притихли. Даже я начал волноваться, но ученица не подвела: вспыхнули руны, раздался удар грома, запас маны у Энеи упал до нуля, но дело сделано — властительницу пруда запечатало в куб льда!

Вот это номер!

Энею внезапно окутала золотистая аура, — она получила новый уровень!

— Вау!

— Молодец!

— Классно!

Восторженные выкрики заставили Энею обернуться. Заметив зрителей, она откровенно растерялась, как вдруг в лазурном небе с мелодичным звоном сформировался огромный хрустальный экран, появилась заставка:

"Видео дня: каст заклинаний без посоха!"

Еще миг и начала прокручиваться запись короткой схватки.

Вижу — маг суетится у портала, глотает ману фиал за фиалом. Из

зыбкого сияния магического перехода появились барды. Среди них выделяется колоритный, смуглый, бородатый скрипач, — звуки хитовой мелодии мгновенно завели народ, а его белозубая улыбка лишь подлила масла в огонь, — за считанные секунды на берегу пруда образовалась стихийная тусовка.

Запись уже прокрутили, теперь в небесах сияет "скриншот дня", — на нем запечатлена Энея, окутанная сиянием полученного уровня, и "босс" местного пруда, — огромная жаба, заточенная в куб льда.

За Энею я искренне рад. Молодец, все правильно сделала и свою минуту славы заслужила. А вот моя рыбалка теперь откладывается на неопределенное время.

…

"Вы получили новое достижение — наставник дня.

Уважаемый Алексатис, администрация "Хрустальной Сферы" выражает Вам благодарность за популяризацию логики игрового мира. Рады сообщить, что на ваш счет зачислено вознаграждение в десять золотых монет".

…

Вот это кстати! Стартовый капитал очень нужен.

— Алексатис, ты классный! Спасибо! Супер! — Энея выбралась из толпы, налетела, как ураган, от переизбытка эмоций с визгом бросилась мне на шею.

Я замер. Сквозь тонкую ткань туники чувствую, как бьется ее сердце, запах волос мгновенно вскружил голову, дыхание Энеи обожгло щеку…

Нейроимплантат! Что ж ты творишь?!

Взять себя в руки, не наделать глупостей (у нас с Энеей совершенно разные уровни реализма) оказалось ох как непросто!

Вокруг нас тусуются игроки. Идет бойкая торговля, играет музыка, народ зажигает по полной.

— Даже не верится, что час назад сидела тут и плакала, — Энея, не замечая моего смятения, счастливо рассмеялась. — Ты останешься?

— Нет, пожалуй. Дел много. Задание взял, нужно обязательно до вечера управиться.

Она погрустнела:

— Жаль. Слушай, а давай вместе прокачиваться?! Ну, круто ведь будет! А?

Я улыбнулся:

— Сначала почту посмотри и приват. Там наверняка полно приглашений в группы.

— Думаешь? — Энея на секунду отвлеклась, проверяя наличие новых сообщений, удивленно воскликнула: — Точно! Ой, да мне столько писем и за день не разгрести!

— Вот видишь? Веселись.

— Все же уходишь? Вот такой весь серьезный и скучный, да? Не можешь просто остаться потусить?

— Дел много. Хочешь в френд-лист?

— Твой?! Конечно, хочу!

* * *

Попрощавшись с Энеей, я разыскал удочку, ведро, отошел на "безопасное" расстояние от стихийно возникшей тусовки, присел в тени раскидистого куста, вытер капельки пота, выступившие на лбу.

Да уж, уровни обратной связи нейроимплантата точно не откалиброваны! От бешеного выброса гормонов едва крыша не съехала!

Самое время пойти завалить парочку мобов.

Открыл карту местности. Повсюду "туман войны", — территории еще не исследованы мной лично. Подробно обозначен лишь путь от Залесья до пруда. Поляна, где растут заветные травы, расположена в ближайшем лесу и помечена знаком вопроса.

Переключился на глобальный уровень, увидел равнину, очертания двух крупных озер, ниточки общеизвестных дорог и горный хребет, примерно в неделе пути отсюда. Кроме Агриона отмечены еще шесть городов, разбросанных по материку. За горами — море и цепочки островов.

Но это лишь малая часть "Хрустальной Сферы". Карта стилизована под пожелтевший пергамент, потрепанный по краям. Нити рек, линии дорог обрываются среди потертостей.

Ясно. Там еще никто не бывал.

Все хватит рассиживаться. Определил направление, поставил маркер.

Иду не спеша, поглядываю по сторонам. Ощущение — словно попал на другую планету. Никогда ранее киберпространство не вызывало столь ярких ответных эмоций.

Под воздействием нейроимплантата каждая былинка приобрела достоверность. Дышу полной грудью. В зарослях кустарника щебечут птицы. Высокая трава путается в ногах, мешает идти.

Геймплей изменился радикально. Раньше я б пробежался до полянки, успев завалить по дороге всех встреченных мобов, и уже вприпрыжку несся бы назад, а теперь устал, видите ли! Кожаный доспех по-прежнему

причиняет неудобства. Сработан грубо, постоянно натирает.

Солнышко тем временем, поднялось высоко, начало припекать. Хочется пить, но о фляге с водой остается лишь мечтать. О многом теперь придется заботиться заранее. Думаю, первые дни станут самыми тяжелыми, а затем понемногу втянусь.

Мысли нарушил треск веток. Испуганно вспорхнула стайка птиц. Из колючего кустарника выскочил заяц, замер, навострив уши, и бросился наутек. Вслед ему тонко пропела тетива, неумело выпущенная стрела впилась в землю, затем раздался лязг, и из зарослей выбежали двое игроков. Охотник и воин. Оба десятого уровня.

— Куда он побежал?! — глухой голос раздался из-под опущенного забрала. Жесть! Полный металлический доспех, на таком-то солнцепеке?! Да уж, прежде чем массово внедрять нейроимплантаты, разработчикам многое придется доводить до ума!

Я молча указал рукой направление, в котором скрылся заяц.

— Бывай! — воин, бряцая металлом, ринулся вслед ускользающей добыче, охотник на бегу подобрал стрелу и тоже скрылся из вида.

* * *

К отмеченной на карте точке я вышел примерно через час и затаился в подлеске, изучая обстановку.

Под сенью могучих сосен густо разросся орешник. Тут более или менее прохладно. Пахнет прелой прошлогодней листвой.

Ярко освещенная солнцем поляна вроде бы не предвещает проблем. Необходимые травы отличить легко, они цветут белым и желтым, видны издали. В центре виднеются руины какого-то укрепления, их густо обрамляет шиповник. Стрекочет кузнечик, жужжат осы, изредка высоко в небе пролетают крупные стрекозы.

Слежу за мобами. Осы выглядят наиболее опасными, но их немного. Третий уровень. Попавшийся на глаза кузнечик вообще первого, стрекоза — второго.

Ну, что ж, приступим!

Первым на меня сагрился кузнечик. Тварь размером с крупную собаку. Прыгнул неожиданно, издалека.

Еще в подземельях я заметил: оружие и щит держу правильно.

Благодаря нейроимплантату, ваши навыки и рефлексы одинаковы для обоих миров, неважно, где и когда они приобретены, — системное сообщение крепко врезалось в память.

Сейчас проверим! Два года в сетевом воплощении воина, — это огромный пласт опыта!

От первой атаки я уклонился, с силой рубанул мечом по хитиновой морде, хотел кульбитом уйти за спину моба, чтобы провести молниеносный добивающий удар, но кувырок через голову закончился плачевно и позорно. Шею себе не сломал, но сильно припечатался головой об пень, — надо было догадаться, что мой "рефлекс воина" на самом деле заключен в мгновенном нажатии определенного сочетания сенсоров на игровой консоли, а настоящая боевая акробатика лежит за пределами прошлого жизненного опыта!

Моб своего шанса не упустил, прыгнул мне на спину, впился жвалами в кожаную куртку.

Окажись поблизости другие игроки, — обхохотались бы, но мне до смеха. Кое-как сбросил тварь со спины, вскочил на ноги, размахивая мечом. Холодный пот струится по телу. Попадаю редко и не критично. Потребовалось несколько минут, чтобы завалить кузнечика. Выбил ему глаз, случайно отсек лапу, потом дрожащими от усталости руками всадил клинок в брюхо, весь измазался в зеленой слизи, пока добивал.

Одержав столь сомнительную победу, я, пошатываясь, добрел до зарослей орешника и рухнул без сил, с трудом сдерживая подкатившую к горлу тошноту.

Через некоторое время кое-как отдышался, сел. Что делать дальше — ума не приложу. От жары и жажды першит в горле. Время на выполнение задания осталось не так и много, а мне еще карасей ловить.

Не понимаю, как разработчики нейроимплантата собираются привлечь миллиарды пользователей? Кто захочет играть, загибаясь от боли, страдая от жары, жажды, голода, усталости, неудобной одежды, тяжеленных доспехов?

А как быть с навыками? Неужели мне придется провести ближайшие месяцы на тренировочной площадке, прежде чем смогу вернуться сюда и завалить пару стрекоз?!

Да дикость полная! Никто на такое не подпишется, и уж точно деньги платить не станет!

Или проблема в том, что я первый? Сейчас на мне проведут испытания, поймут, какие типы ощущений надо оставить, а какие убрать?

* * *

Во мне взыграло упрямство. Без нужных трав не уйду!

Снова выдвигаюсь к краю поляны. Урок, преподанный кузнечиком, усвоил накрепко. В моем арсенале теперь только простые движения: удар, отскок, уклонение в сторону. А то возомнил себя, бог знает кем.

Внимательно наблюдаю за мобами. До заросших шиповником руин метров двадцать. По пути попадаю в зону агро трех ос, — они с завидным упорством вьются подле кустов неизвестного мне растения с фиолетовыми листьями и розовыми соцветиями.

Где-то на полпути до них в траве виднеются останки. Нечто неопределенное, давно истлевшее, — выглядит как горка полинявшего тряпья с тусклыми вкраплениями металла.

Странно. Даже если тут отправился на перерождение незадачливый игрок, почему он не вернулся за вещами?

Так, с этим разберусь чуть позже.

Оцениваю мобов, с удивлением замечаю: чем пристальней смотрю, тем больше подробностей сообщает "расширитель сознания". Вообще-то я понятия не имею, что он из себя представляет? Отдельное вживленное устройство или же деталь нейроимплантата?

…

Оса. Уровень 3.

Жизнь 30/30. Урон физической атакой 10.

Дополнительный урон от яда 5. Эффект: "слабость". Отравленная нейротоксином цель не наносит критических повреждений, замедляется, расходуя на 25 % больше энергии при каждом совершенном движении. Время действия 5 секунд. Эффекты от нескольких отравлений суммируются.

…

Размер ос устрашает. Размах крыльев приблизительно полметра.

Агрить мобов надо по одному. Скверно, если они составляют пак[4]. Но этого наблюдением не выяснишь. Придется рискнуть.

Ага. Вот одна из ос подлетела ближе других к зарослям орешника.

Выскакиваю из укрытия. Заметила! Сердито жужжа, устремилась на меня! Остальные не отреагировали, — отлично!

Бегом назад!

Прикрываясь щитом, я остановился на границе зарослей. Оса атакует своеобразно: резко набрав скорость, несется, будто снаряд. Ясно. Сначала собьет с ног, затем несколько раз ужалит.

А нервишки-то пошаливают! Внутри все похолодело, замерло. Давненько такого не ощущал!

Рывок в сторону. Жесткие крылья едва не задели по лицу. Оса (как и

планировал) оказалась среди густых ветвей, — там у нее нет маневра для мгновенного разворота.

Сильным ударом я повредил ей крыло и сразу отскочил.

Оса завертелась на одном месте. Острое гладкое жало бьет часто, в такт пульсации мышц, — не подступишься!

Наконец она выдохлась, припала к земле. Я подскочил, изо всех сил рубанув по тонкой перемычке, соединяющей голову осы с верхним сегментом туловища.

Вы нанесли критический удар!

Присел, перевожу дух. До заветного пятого уровня пока не дотянул. Но ничего. Надеюсь, сегодня его заработаю и смогу, наконец, взглянуть на загадочную ветку развития "нейра".

С осы удалось забрать "жало", "ядовитую железу" и "маленькую хитиновую пластину".

Изучаю находки. Хитин годится для изготовления доспехов, из жала можно сделать наконечник стрелы, а вот "ядовитая железа" заслуживает более пристального внимания:

"Содержит нейротоксин. Наносит дополнительный периодический урон ядом. Эффекты: "паралич", "слабость". Величина урона и длительность эффектов зависят от сопротивляемости цели. Не действует на нежить, элементалов и големов".

Ого! Если смазать токсином клинок или наконечник стрелы, то противнику уж точно не поздоровится! Но есть и недостатки. Во-первых, токсина у осы мало, всего пара капель. Во-вторых, оружие надо готовить заранее, — в бою нанести яд не получится.

Ценную находку поместил в инвентарь.

Время поджимает. Солнце уже перевалило за полдень, а я все еще не раздобыл травы.

*** * ***

Следующий час я потратил на ос. Удалось поодиночке выманить их к зарослям орешника и завалить, получив лишь пару укусов жвалами. Главное — токсина не хватанул.

Рукав куртки превратился в лохмотья, левая рука побаливает, но, что самое скверное: прочность "Таинственного клинка" упала до критического значения. Боюсь, он не выдержит еще одной схватки, сломается.

Из мобов осталась только стрекоза. Мечется над поляной, едва успеваю следить за ней взглядом.

"Крупная зеленая стрекоза, уровень 2".

Никакой дополнительной информации я не получил, сколько не пытался удержать сумасбродную тварь в фокусе внимания.

Может, обойдется? Существует ведь и "мирная" непись. Зайцы, например, или косули вообще не агрятся, пока на них не нападешь.

А чего я торможу? Чай, не в век изустных преданий живем! Быстро залез в игровую энциклопедию, сформулировал запрос.

Я оказался прав. Стрекозы в "Хрустальной Сфере" не агрессивны и играют роль ценного ресурса. Их крылья используются в алхимии, для изготовления зелий левитации. К мобам причислены только два вида, обитающие в подземельях, среди нежити, но отличить их нетрудно — мини версии костяных драконов, иначе не назовешь.

В общем, путь свободен. Поляна зачищена.

Конечно же мне хочется быстренько добраться до руин, срезать нужные травы и бегом назад через лес, к пруду, где, наверное, уже завершилась стихийно возникшая тусовка, но взгляд притягивают останки, которые надо обязательно осмотреть.

Судя по тряпичному шмоту — здесь слился маг. Прикидываю в уме: ледяная стрела или фаербол[5] даже на начальных уровнях сносят по десять хитов жизни. Что-то не сходится. Ни один кастер по своей воле не выйдет на спарринг с мобами. Он их завалит издалека.

Щека вдруг начала подергиваться. Вторые сутки в игре, а нервишки уже шалят. Хотя, немудрено с таким уровнем реализма! Делать нечего, — достал "Таинственный клинок" и, не снимая перчаток, аккуратно выдавил на лезвие яд из трех добытых желез, равномерно размазал токсин при помощи тонкого прутика, подумав: может зря свел к шутке предложение Энеи? Сейчас боевой маг, прикрывающий спину, был бы весьма кстати.

Ладно, погнали! — завершив приготовления, я перешагнул через труп осы, направляясь к груде подозрительного, уже изрядно вылинявшего под дождями и выгоревшего на солнце тряпья.

*** * ***

Солнышко припекает вовсю. Над головой мечется стрекоза. Откуда только энергия берется?

Знойное марево струится над руинами. Сквозь дверной проем видны просевшие, обугленные балки и лесенка, ведущая на второй этаж.

Примерно посередине поляны я обнаружил круг пожухлой прошлогодней травы. Маг встретил свою судьбу на краю странной области.

Здесь не пробилось ни одного нового ростка. Интересно, почему?

Присев на корточки, я потянул за краешек ветхой ткани и тихо выругался от неожиданности. Под некогда добротным облачением внезапно обнажились пожелтевшие кости!

Ну, понятно. На этих останках явно завязан какой-то сюжет! После гибели игроков скелетов не остается.

Интерфейс молчит. Ничего больше не трогая, внимательно осматриваю предметы: сначала пояс с серебряной пряжкой и слотами "быстрого доступа", — из них торчат горлышки плотно закупоренных фиалов с зельями, — три эликсира жизни, три маны, и еще четыре с незнакомой маркировкой на сургуче.

Теперь посох. Сделан из цельного корневища с частью ствола. Украшен незатейливой резьбой. В сплетение корней (оно служит навершием) вставлен ограненный прозрачный камень, — к моему разочарованию треснутый.

…

Посох иллюзий. Двуручное оружие. Дробящий урон 30. Осталось зарядов 0/20. Прочность 10/250.

Минимальные требования: Интеллект 10. Уровень 7.

…

Ого. Я все же ошибся. Это был не маг, а чародей!

Удивили низкие требования к владению посохом. Сотворение иллюзий открывается только с пятидесятого уровня, — отлично помню, как Криста в свое время усиленно прокачивалась, мечтая овладеть этим видом чар.

Среди истлевшей одежды видна добротная, вместительная кожаная сумка с длинным ремнем, — такую обычно носят перекинутой через плечо и грудь. Серебряные пряжки потемнели, что лишний раз доказывает: останкам много лет.

Ничего не трогай. Целее будешь, — нравоучительно шепнула Осторожность, верная подруга Интуиции.

Ну, голос рассудка принято слушать задним числом. Не в привычках игрока бросать валяющееся под ногами добро. Продам, если самому не сгодится. Да и интересно взглянуть, что же там в сумке?

Не успел протянуть руку, как сбоку всколыхнулся куст. Из гущи листвы показалась зеленая треугольная голова.

Богомол. Уровень 5, - интерфейс полыхнул красным, обозначая повышенную степень опасности, исходящую от моба.

Огромные фасетчатые глаза насекомого лишены зрачков. Без понятия, куда он смотрит?! Заметил меня?

Шорох за спиной заставил резко обернуться.

Богомол. Уровень 5.

А вот и третий, — покачивается в боевой стойке, согнутые передние лапы угрожающе подняты, отчетливо видны шипы, которыми богомолы (после молниеносной атаки), пронзают и удерживают пойманную добычу, пожирая ее заживо. Своими глазами видел[6].

Схватив сумку и пояс с зельями, я рванул к руинам.

Мобы такого явно не ожидали. Не думаю, что они охраняют останки чародея, скорее нашли эту полянку удобным местом для охоты на начинающих игроков.

Я проломился через заросли шиповника и оказался внутри квадратного помещения с закопченными стенами, сложенными из массивных каменных блоков.

Над головой угрожающе нависают обугленные, проломленные балки деревянного перекрытия. Вместо окон — бойницы. Наверх ведет замеченная ранее лесенка. Понятия не имею, кто ее притащил, но выглядит более или менее прочно.

Раздался стрекот крыльев. Один из богомолов взлетел на верхний этаж разрушенного укрепления: солнечные лучики, бившие в прорехи между балками, вдруг померкли, — их заслонила тень. Посыпалась пыль. Треугольная голова показалась в проломе, усики шевелятся, моб меня заметил, но лаз для него узковат.

Впрочем, с точки зрения богомола, — это как раз не проблема. Его передние лапы, похожие на два зазубренных серпа, впились в подгнившее дерево, оставляя глубокие борозды, роняя труху.

Второй попытался дотянуться до меня сквозь узкую бойницу, третий уже у дверного проема, — голову бережет, встал боком, вижу лишь покрытый прожилками прочный хитиновый надкрылок.

Мобы действуют слажено. Явный пак. Причем каждый из них превосходит меня на один уровень!

Две реальности окончательно смешались, растворяясь друг в друге. В крови кипит адреналин. Заработал инстинкт самосохранения, совершенно не присущий фантомным мирам. Меня трясет. Нервы — как струны. В голове — звенящая муть.

Если справлюсь сейчас, значит, выдержу и в дальнейшем. Ну, а если сломаюсь, дам страху перед физической болью схватить себя за горло, тогда — все пропало.

Дрожь так и не схлынула. Лапа богомола вновь появилась в бойнице, царапает камень. От моего клинка разит токсином. Прикрываясь щитом, я

подобрался ближе, рубанул изо всех сил, едва не потеряв равновесие: хитин рассекло слишком легко, моб пронзительно заверещал, а на клинке неожиданно проступила пылающая вязь незнакомых символов!

Сзади и сверху раздался протяжный скрип. Богомол все же размочалил древесину, одна из подгнивших балок не выдержала, подломилась, и он ввалился в мое убежище, сбив лестницу, превратив в щепу пару пустых ящиков, взметнув клубы пыли.

Я едва успел обернуться, блокировать удар: передние конечности моба, ко всему прочему, оканчиваются острыми, слегка изогнутыми, похожими на коготь шипами, — ими он с легкостью пробил щит, расколов его на две половины. Левая рука мгновенно онемела. Я отпрянул к стене.

Богомол раскачивается из стороны в сторону, передние лапы высоко подняты, — такая у него боевая стойка.

Еще мгновенье и тварь снова ринется в атаку.

Левая рука висит плетью. Обломки щита болтаются на ремешке. Индикатор "ярости" зашкаливает, и это не метафора, — багряная муть плывет перед глазами.

Ощущения более чем реальны. К тупой боли от ушиба подмешивается сильное покалывание во всем теле, словно через меня пропускают слабый ток. Нечто подобное уже довелось испытать в подземельях…

Мысль иссякла, как вода, пролитая на песок. Моб подбирается ко мне боком, подставляя под удар жесткий надкрылок. Треугольная голова постоянно повернута в мою сторону. Он не торопится, уверенно перебирает четырьмя лапами, в то время как согнутые передние конечности подняты вверх, готовы обрушиться на меня.

Единственное слабо защищенное место, — это пульсирующее, сегментированное брюшко. Хитиновые пластины там растут неплотно, можно вонзить клинок между ними…

Покалывание прекратилось. Теперь я явственно чувствую, как через меня струится энергия. Похоже, ее источник расположен глубже, словно под руинами есть подвал.

Символы на клинке едва заметно тлеют, и это тоже — полная загадка…

Моб атаковал первым. Я ждал этого. Ждал в невероятном напряжении, следил за малейшим его движением, и все-таки не успел среагировать: молниеносный удар богомола наискось вспорол мой доспех, располосовал от левого плеча до живота. Боль полыхнула невыносимая. Горячая, липкая кровь брызгами окропила лицо.

Падая, я успел дважды вонзить клинок в его брюхо…

* * *

Щекой ощущаю холодный каменный пол. Что-то тяжелое придавило меня.

Боль пульсирует. Левую руку вообще не чувствую. В поле затуманенного зрения мелькают расплывчатые системные сообщения, но я не могу их прочесть. В рассудке бьется лишь одна мысль. Застонав, я правой рукой дотянулся до пояса, дрожащими пальцами вытащил фиал, зубами разгрыз сургуч, — терпкая жидкость смочила губы.

Жадно глотаю, давлюсь.

Эффект наступил мгновенно. Зрение прояснилось, по телу пробежала конвульсия, затем пришла легкость, граничащая с эйфорией. Я жив…

На ощупь нашел свое оружие. Придавившая меня туша принадлежит богомолу, — два удара в брюхо он не пережил.

Где-то рядом еще двое. Не шевелюсь, прислушиваясь. Что-то скребется поблизости. Нет, теперь я не стану ждать. Действовать надо быстро, внезапно и бесхитростно.

Левая рука снова в порядке. Не все так плохо. Эликсиры работают, а значит и множество других особенностей, свойственных только киберпространству, помогут мне выжить.

Над тушей поверженного собрата появилась треугольная голова. Со жвал стекает сукровица. Прикидываюсь мертвым, главное, чтобы нервы выдержали, и не стошнило от запахов.

Моб чувствует кровь. А может его привлек запах эликсира, — без разницы. Двумя руками сжимаю рукоять меча. Еще немного…

Ударил я точно. Вонзил отравленный клинок в приоткрытую пасть. Моб даже не заверещал, — дернулся и обмяк — явный ваншот![7]

Остался третий, но его не вижу и не слышу. Тварь получила дозу нейротоксина еще в самом начале схватки.

Я встал на ноги, огляделся.

Чувствую себя нормально. Впечатления вообще-то жуткие, кожаная куртка теперь разве что на лоскуты сгодится, повсюду вижу брызги собственной крови, — от ее вида начинает мутить, но ничего, сдерживаюсь. Привыкну.

Осторожно подошел к дверному проему, выглянул наружу. Третий богомол вяло шевелит лапами, — свалился набок в паре метров от входа. Не понимаю, вроде я его слегка зацепил, и не более того!

В ответ на мою удивленную мысль расширитель сознания отреагировал развернутой справкой:

Осы, при помощи своего яда, содержащего нейротоксин, охотятся на

других, в большинстве случаев более крупных, чем они насекомых, парализуя их, а затем пожирая (бонус урона и длительности воздействия эффектов, при использовании яда осы против насекомых +200 %).

Ну, теперь понятно, почему мобу так поплохело. Я ведь выдавил на клинок содержимое трех ядовитых желез, а их эффекты суммируются!

Взял на заметку. Надо узнать, торгуют ли в алхимических лавках ядом осы, и какие цены? В крайнем случае, добуду сам. Вещь полезная, запас на всякий случай не повредит.

Пока я размышлял, последний богомол издох.

Меня вдруг окутало золотистое сияние. Волна тепла прокатилась по телу.

…

Вы получили новый уровень!

Разблокирована ветка развития нейра!

У вас есть нераспределенные очки основных характеристик и способностей!

* * *

Вот теперь поляна точно зачищена. Солнце уже понемногу начало клониться к закату, поэтому я не стал тратить время на медитацию. Надо многое успеть. Открывшуюся ветку развития внимательно изучу по возвращении в таверну. На скорую руку такие дела не делаются. В моем случае неправильная прокачка недопустима, ведь заново не начнешь! Каждое очко навыков надо распределять с умом, тщательно взвесив все плюсы и минусы получаемых способностей.

Первым делом я отыскал нужные травы, аккуратно срезал их полученным для выполнения задания неказистым ножиком. Затем вернулся к руинам и обыскал тела богомолов.

Вы получили предмет: Большая хитиновая пластина. Используется при изготовлении легких, не стесняющих движения, но чрезвычайно прочных доспехов.

Вы получили предмет: Шип богомола. Используется для изготовления ловушек и наконечников стрел.

Неплохо! В конечном итоге у меня в инвентаре оказалось шесть больших хитиновых пластин и три маленьких, а также двенадцать шипов.

По поводу "легких, прочных и удобных доспехов", — сильно сомневаюсь. Либо придется искать мастера и изготавливать комплект на заказ, предъявляя несвойственные для игрового мира требования по

подгонке, либо делать самому, прокачав кузнечное дело (хитин к моему удивлению, разработчики "Хрустальной Сферы" отнесли к категории сырья, используемого кузнецами). Явная промашка, хотя кожевенники, наверное, тоже не вариант.

Все. Пора к пруду, рыбу ловить. Мне до вечера еще квест сдать надо! Сюда я обязательно вернусь. Загадочные символы, проявившиеся на клинке, меня заинтриговали. Да и ощущение струившейся по телу силы, надо сказать, впечатлило! Под развалинами старого укрепления явно есть подземелье, ну или хотя бы подвал!

В последний момент спохватился, вспомнил, что с тела чародея я взял только пояс и сумку, а вот посох оставил!

Вернулся, забрал его, ожидая, что останки исчезнут, а мне откроют задание, но ничего не произошло.

Ладно. Придет время — разберусь. Скорее всего, тайна погибшего чародея скрыта в его записях. В сумке явно прощупываются книги и шуршат свитки, но на сегодня хватит неожиданностей. Открою, когда окажусь в безопасности.

Вот так, под сокрушительным воздействием стопроцентного реализма ощущений быстро и незаметно меняется психология. Раньше я бы выпотрошил сумку на месте, а теперь осторожничаю. И правильно, хотя соблазн велик. Мне очень нужны магические способности. Нужны, как воздух. Чистым "воином" такой жесткий гемплей не потянуть.

Размышляя, я довольно быстро добрался до пруда.

Долгий же сегодня выдался день!

Подмигнул жабе, — старая знакомая снова сидит на листе кувшинки, зачерпнул воды в жестяное ведерко, разложил снасти, скатал в пальцах кусочек хлебного мякиша, насадил на крючок, закинул удочку.

Закат уже пламенеет. Сижу на взгорке, поплавок подрагивает в первой поклевке — класс! Как ни странно, — чувствую себя довольным и счастливым.

* * *

Николас поджидает меня на крыльце. Нервничает.

— Принес?

— Ну, а как же! — отдаю ему ведерко с рыбой и собранные травы.

Лицо хозяина таверны просияло.

— Вот молодец! Не подвел! — он сунул мне в руки заранее приготовленную котомку, — в ней что-то увесистое. — Все, Алексатис, я

побежал Димиана лечить! Комната твоя прибрана. Ужин уже принесли, — Николас бегом припустил по улице, быстро скрылся в сумерках.

…

Задание "Первая помощь" выполнено!

Ваша репутация среди жителей Залесья возросла. Текущий статус: дружелюбие.

Вы получили предмет: ветхий свиток.

Вы получили предмет: вяленое мясо.

Вы получили предмет: краюха хлеба.

Вы получили предмет: фляга с водой.

Вы получили предмет: оселок.

…

Если честно, я едва на ногах стою от усталости. После бурного, полного событий дня, меня неодолимо клонит ко сну. Даже голод притупился.

Не открывая котомку с припасами, я вошел в таверну, поднялся в свою комнату, быстро уплел приготовленный ужин, разделся, завалился на кровать, собираясь еще хотя бы час посвятить неотложным делам.

Надо взглянуть на ветку развития нейра.

Глаза слипаются. Окошки интерфейса подрагивают, искажаются перед мысленным взором.

Ничего не могу с собой поделать. Вымотался до полного изнеможения. Очень надеюсь, что вскоре мой организм адаптируется к непривычным нагрузкам…

Я сам не заметил, как уснул.

*** * ***

Близилась полночь, когда за окном внезапно раздался заполошный лай собак.

Я заворочался с боку на бок, открыл глаза. Лежу, прислушиваюсь, но все уже стихло.

Приснилось, наверное? Нейроимплантат теперь и ночью покоя не даст?

Снова задремал, так и не встав, не закрыв окно.

Тихие шорохи грезятся в сторожкой тишине. Скрипнула дранка[8] на крыше. Дуновение ветра всколыхнуло незатейливые занавески, принесло слабый запах серы.

Гибкая тень, объятая тлеющей, приглушенно-багряной аурой проскользнула в приоткрытое окно.

Смотрю на нее, затаив дыхание, не в силах пошевелиться.

Криста?!..

Как же она отталкивающе-красива! Огненная вуаль не скрывает обнаженного тела, льнет к груди, струится по бедрам, придавая темно-оливковой коже текстуру потрескавшейся лавы.

Ужасный, мучительный сон…

Багрянец внезапно померк. Она подошла, присела на краешек кровати, провела пальцами по моей груди.

— Нет, Криста… Не надо…

— Ты ведь мечтал обо мне? Признайся?

Молчу. Не хочу обсуждать ее чудовищный выбор, даже в кошмарном сне.

— Алекс, а какая тебе разница? Дело в цвете кожи? Или в этом? — она склонилась ко мне, и длинный, тонкий, гибкий хвост несколько раз обвился вокруг горла, слегка придушил. Теперь она так близко, что невозможно дышать. Запах серы исчез, ее губы коснулись моей груди, обожгли.

— Мы теперь свободны, Алекс. У нас обоих нейроимплантаты. Все остальное уже неважно, — вместе с ее горячим дыханием по коже крадется невыносимый, сладкий озноб.

Приснится же такое…

— Может за этим я и согласилась? — шепнула она. — Потому что тоже мечтала о тебе?

Мои пальцы перебирают пряди ее волос. Криста застонала, прижалась ко мне в мучительной дрожи…

* * *

…Я дико ору, задыхаясь от смрада горелой плоти.

Дверь вышибли плечом. Ведрами плещут воду: на тлеющий пол, горящие занавески, дымящуюся постель.

— Эликсиры! Несите эликсиры! Он весь в ожогах!

Уже не крик, а хрип рвется из моего горла. Вода причиняет жуткую боль. Конвульсивно пытаюсь привстать, но кожа лопается волдырями, слезает до мяса. Почти ничего не вижу.

— Скорее! — кажется, это кричит Николас, хозяин таверны.

— Здесь был демон!

— Пусть подыхает! Поделом ему!

Обугленными губами ловлю горлышко фиала. Запах целебных трав немного прояснил зрение и сознание. Первое, что бросилось в глаза, — черные отпечатки босых ног на деревянном полу.

— Еще эликсир!

Мои раны смердят, комната полна дыма, но боль уже схлынула.

— Еще! — это действительно Николас. За его спиной вижу вооруженных крестьян. Среди них мальчуган лет десяти, — побелевшие пальцы сжимают осиновый кол.

После третьего снадобья мои раны начали быстро затягиваться. Через минуту я смог самостоятельно встать с мокрой, обгоревшей постели.

— Ну? — теперь взгляд хозяина таверны не сулит мне ничего хорошего. — Алексатис? Объясни, что тут произошло?

— Мне снился сон…

— Говори правду! Кто тут был?! Чьи следы на полу?!

— Мне приснился кошмар. Больше ничего не помню!

— Он одержим демоном! На вилы его! Закопать за околицей и кол вбить в могилу!

— А ну цыц! — заорал Николас. — Сам решу! Моя таверна, мне и судить! Вон пошли!

Пока он выпроваживал из комнаты испуганных и разгневанных крестьян, я успел отыскать среди учиненного "спасателями" беспорядка свой потрепанный кожаный доспех, оделся.

— Да своими глазами видели! — доносятся выкрики из коридора. — Демон по крыше крался! А потом в окно к нему залез!

Ваша репутация среди жителей Залесья серьезно пострадала. Текущий статус: вражда.

Николас вернулся через пару минут, мрачный, как туча. На меня не смотрит, отводит взгляд.

— Уходи! — выдавил он.

Я уже собрал вещи. Понимаю, здесь мне больше не рады. Все случившееся в голове не укладывается. Уже понятно, это был не сон!

Стиснул зубы, — не хочу еще больше усугублять ситуацию, тем более, что вмешательство Николаса меня спасло.

— Извини. Сколько за ущерб должен?

— Иди уже, пока не передумал! — он махнул рукой. — Только не вздумай околачиваться поблизости, — на вилы поднимут.

Я кивнул. Отлично все понимаю. Спустился по лестнице, под тяжелыми взглядами сельчан прошел через общий зал, вышел за дверь и направился к околице. С враждебной репутацией шутки плохи. Но куда теперь идти — ума не приложу. В город — опасно. Не из-за слухов и понизившейся "репы". Просто жуть взяла, а если ночной визит повторится? Так что ж теперь? В лес податься?

— Эй, погоди! — уже за крайним домом меня догнал незнакомец. Если судить по одежде — горожанин.

— Ну? — я обернулся, готовясь к любым неожиданностям. — Чего тебе?

— Держи! — он сунул мне в руки увесистый сверток и торопливо пояснил: — Палатка. Ты ведь купить хотел?

— Димиан?

— Он самый! — просиял торговец. — Ты мне жизнь спас! Прими в благодарность!

— Спасибо, но…

— Да не отнекивайся, бери! Мне залесцы не указ! Я в городе живу, а сюда только иногда поторговать приезжаю.

— И демон тебя не смущает?

Он усмехнулся:

— Так не ты же демон, верно? Вот на меня, к примеру, виверна по пути сюда напала, так разве ж я виноват?

— Ну, спасибо, — я убрал палатку в инвентарь.

— Так жизнь-то подороже тряпья. Тебе сейчас лучше в окрестные деревни не заходить. Слухи быстро поползут. Да обрастут такими подробностями, что сам удивишься. Шагай прямиком в город. Деньги-то есть?

— Немного.

— Ну, значит, не пропадешь! — он дружески хлопнул меня по плечу, и тихо добавил: — А демоница красивая, зараза. Сам видал, когда она на крышу-то взбиралась. Я б тоже не устоял, да простят меня светлые боги.

С тем и ушел, оставив меня одного.

Я развернулся и зашагал к лесу. Вслед еще долго доносился заунывный вой насмерть перепуганных деревенских собак.

Глава 4

Хрустальная Сфера. Окрестности Агриона…

Топот копыт слышится в ночи.

Навстречу по дороге скачет патруль. Вырвавшийся вперед всадник осадил коня. В одной руке факел, в другой обнаженный меч.

— Ты из Залесья? Что там стряслось?!

— Пожар был. Потушили, — ответил я, глядя на язычки пламени, слыша их потрескивание.

Держусь на удивление спокойно. По идее — должен переживать, постоянно думать о Кристе и, как минимум, заработать фобию, связанную с огнем.

Ничего подобного. Веду себя так, словно мне действительно приснился кошмар, и не более того. Даже странно.

Стражники поскакали к деревне, а я свернул с дороги, пошел прямиком через поля.

До зарослей орешника добрался уже в предрассветных сумерках, нашел небольшую прогалину, прочитал короткую инструкцию и начал устанавливать палатку.

Во-первых, мне нужно побыть одному и хорошенько все обдумать. Во-вторых, после случившегося мысль о сне в "удобной постели" не вызывает прежнего доверия к степени защищенности постоялых дворов, таверн и гостиниц.

В-третьих, осталось важное незавершенное дело — надо исследовать руины. Эманация силы, которую я там почувствовал, хоть и не помогла мне в схватке с богомолом, но заинтриговала.

Снова поймал себя на непривычной рассудительности, спокойном течении мыслей, пожал плечами. Наверное, в нейроимплантат встроена какая-то система защита от стрессов? Иного объяснения внезапному хладнокровию не нахожу.

В небе царит луна. Под сенью деревьев таится мрак. Лес полнится загадочной ночной жизнью: шорохи крадутся невдалеке, то и дело раздаются крики различных животных, — я пока не умею различать их по голосам.

Вбил последний колышек.

В радиусе трех метров от палатки автоматически сформировалась "безопасная зона", отмеченная едва заметным зеленоватым сиянием. Ни

один моб не перешагнет этой границы, пока я отдыхаю, или предаюсь размышлениям, — так написано в инструкции.

Игроки могут войти внутрь, только если состоят в одной группе со мной, либо по приглашению, — таковы законы "Хрустальной Сферы". Существуют и ограничения, — нельзя безвылазно находиться в личном убежище более суток.

…

Вы установили и активировали палатку.

Хотите перенести в нее точку респауна?

…

Конечно, хочу! — движением зрачков подтверждаю выбор.

Я забрался внутрь, осмотрелся. Места немного, обстановка спартанская. На полу расстелен спальный мешок, в изголовье установлен раскладной столик, на нем светильник и небольшой сундучок. Все, что нужно для походной жизни!

Краюха хлеба, фляжка с водой и кусок вяленого мяса помогут мне продержаться несколько дней вдали от населенных мест.

Буду усиленно фармить мобов, изучу руины, а дальше сориентируюсь по обстоятельствам. Соглашаясь на вживление нейроимплантата, я не подозревал, что привычная виртуалка подвергнет меня столь жестким испытаниям!

Мысль о Кристе все же нашла лазейку, ужалила. Под напускным спокойствием кипят эмоции, но что-то их глушит. По телу внезапно пробежала волна фантомной боли, — там, где были ожоги, кожа моментально покраснела.

А если Криста снова придет ко мне?!

Дышу тяжело. Капельки пота выступили на лбу. Зря я мысленно агрился на разработчиков нейроимплантата, — защита от стрессов действительно нужна, но, чтобы выжить, научится самому противостоять сокрушительным негативным ощущениям (или хотя бы свести их к терпимому минимуму), нельзя забывать в каком мире нахожусь — я должен следовать законам игровой вселенной, усиленно прокачиваться, повышать уровни, приобретать навыки и способности!

Вроде бы отпустило.

Так, хватит рефлексировать, пора заняться делом!

Извлек из инвентаря "Таинственный клинок" и точильный камень, полученный в награду от Николаса, лишний раз убеждаясь: явления, присущие киберпространству, не изменились. Стоило лишь провести оселком по лезвию, как "прочность" оружия моментально повысилась до

30 %.

Кстати, с клинка исчезли следы окислов, но загадочные руны четкости не приобрели. Сейчас они не светятся, — вижу лишь отдельные штрихи на металле, а жаль. Хотелось бы сделать снимки и запустить поиск по изображению. В следующий раз постараюсь не пропустить момент, когда загадочные знаки вновь проявят себя!

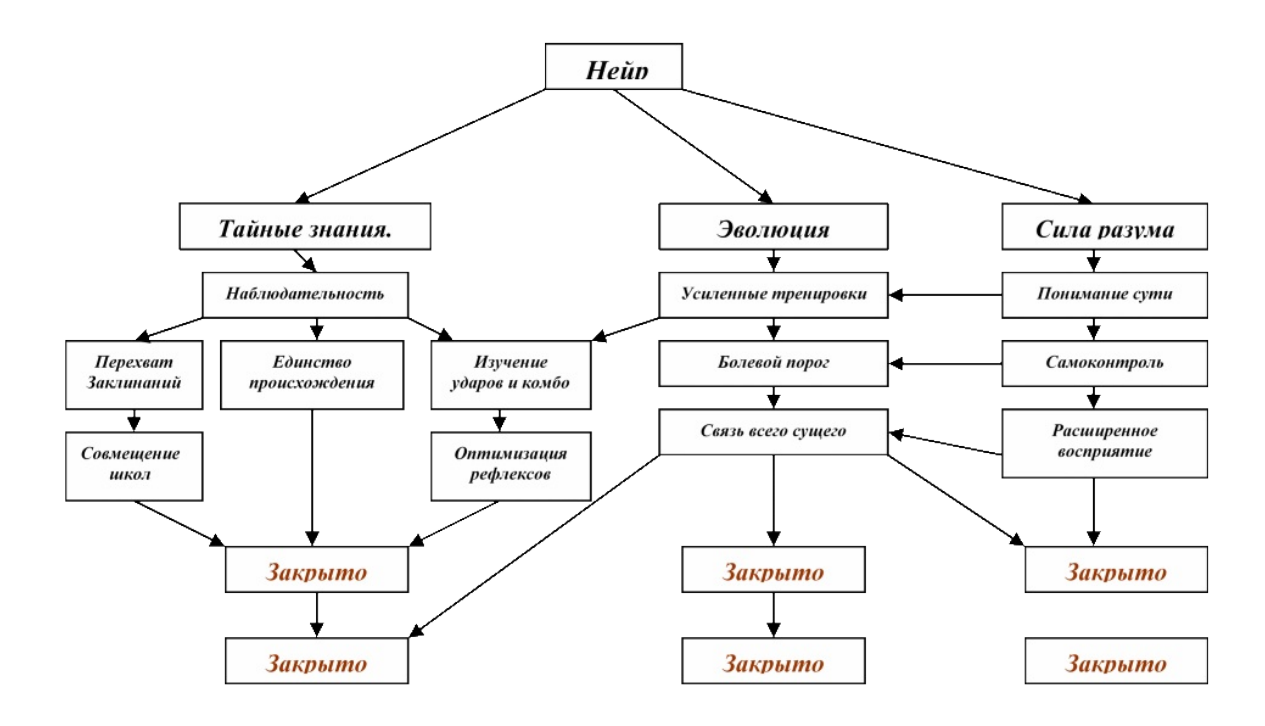
Так, с оружием разобрался. Выше 30 % его прочность подручными средствами не повысить. Разорванную куртку пока починить не могу, придется некоторое время ходить, как оборванцу.

Теперь самое важное.

Сделав глоток воды, я устроился поудобнее и открыл ветки развития персонажа.

В интерфейсе все радикально изменилось. "Нейр" вышел на первый план, а вот стандартные боевые и магические способности (развивать которые предлагалось изначально), теперь заштрихованы серым.

Впрочем, окончательный выбор за мной.



Тайные знания.

Вмешательство Древних Богов (иногда их называют Ушедшими Богами) наделило наших предков рядом утраченных ныне способностей, которые пробуждаются только у нейров.

Вы — один из них. Ваше тело и разум наделены нераскрытым пока потенциалом.

+1 к Силе.

+1 к Интеллекту

+1 % к получаемому опыту за каждое вложенное очко способностей.

…

Наблюдательность.

Вы внимательны к окружающему. Читая древние книги, наблюдая за действиями других, вы подмечаете малейшую мелочь и способны понять, как наносится удар, или произносится неизвестное вам заклинание. Полученные таким образом знания вы можете переносить в специальные книги или же зарисовывать на листках пергамента, изготавливая свитки для дальнейшего детального изучения.

Внимание, уровень изученного заклинания или удара не может превышать уровень развития вашего персонажа.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % повышает шанс изучить атаку или заклинание (вне зависимости, за кем вы следите, будь то игрок или НПС).

…

Перехват заклинаний.

Вы способны читать по губам. Так как все заклинания произносятся на языке Древних Богов, вы в состоянии выучить любое из них.

Внимание, для успешного перехвата заклинания цель (объект наблюдения) должен находиться в зоне прямой видимости. На первом уровне вы можете различить движение губ с расстояния в 10 метров.

Каждое вложенное очко способностей увеличивает допустимое расстояние до цели на 0,5 метра.

"Перехват заклинаний" не отменяет возможности их изучения из других доступных источников.

…

Изучение ударов и комбо.

Наблюдая за боевыми или же тренировочными схватками, вы легко запоминаете движения и впоследствии можете по памяти зарисовать/воспроизвести удар и даже комбинацию (связку) из нескольких атакующих и защитных приемов.

Требование: "Усиленные тренировки", "Наблюдательность".

Каждое вложенное очко способностей на 2 % увеличивает шанс изучения удара или комбо.

…

Единство происхождения.

Предания гласят, что у всех ныне живущих существ был единый предок. Многие лишь фыркнут в ответ, скажут, что человек и орк не могут происходить от общего корня. Но вы верите, что любая легенда несет в себе зерно истины.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % повышает шанс перехватить заклинание или изучить особый удар, характерные только для существ иных рас, неважно, к какой (темной или светлой) стороне они себя относят.

…

Совмещение школ.

Однажды к вам в руки попала древняя, ветхая книга. С трудом разбирая рукописный текст на ее затертых, пожелтевших страницах, вы были крайне удивлены изложенной там ересью: по мнению неизвестного автора, все виды магии, чародейства, контроля над разумом и стихиями уходят своими корнями в забытую сегодня школу Хаоса.

Однако, наблюдая за представителями различных магических школ, вы сделали собственный вывод, подтверждающий информацию из древнего источника. Силы Хаоса являлись первоосновой, из которой возникли все современные учения и практики.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % увеличивает дальность, силу и продолжительность любого из изученных вами заклинаний, а также снимает все запреты и штрафы на совмещение различных типов магии и чародейства.

…

Оптимизация рефлексов.

Наблюдая за представителями царства дикой природы (которое живет по "закону джунглей" и не терпит излишних затрат жизненной энергии) вы понимаете, как сберечь силы, не расходуя их понапрасну. В результате ваши движения становятся более точными, экономичными.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % уменьшает расход ментальной и физической энергии в бою.

…

Эволюция.

Открыв эту способность, вы будете получать небольшой прирост к основным характеристикам, в зависимости от рода повседневных занятий. Изменения отобразятся в виде индикаторов роста, расположенных в панели персонажа, напротив каждой характеристики. К примеру, читая много книг, вы заметите, как постепенно прирастает

дополнительный индикатор характеристики "интеллект". Когда дополнительный индикатор полностью заполнится, вы получите +1 к характеристике.

Не отменяет роста характеристик с повышением уровней. Бонусы вещей сохраняются.

…

Усиленные тренировки.

Каждое изученное вами заклинание или удар требуют совершенствования. Вы должны усиленно тренироваться, повышая тем самым эффективность защит, атак, создавать собственные комбинации, доводя каждое действие до автоматизма.

Бонус: постепенный прирост урона, повышение защиты, увеличение длительности контроля над мобами, расширение площади воздействия аур. "Плюс" к характеристикам получают только те физические и магические приемы, которые вы постоянно используете. На изученные, но не востребованные на практике умения эффект не распространяется.

Каждое вложенное очко способностей дает +5 % к силе атаки.

…

Болевой порог.

Вы учитесь контролировать боль. Путем экстремальных опытов вам удалось выяснить: пока уровень вашего здоровья не упал ниже 80 % — боли нет. Но с падением запаса HP она появляется и становится все сильнее.

Каждое вложенное очко способностей повышает болевой порог на 3 %. Максимально допустимое значение болевого порога 50 % HP.

…

Связь всего сущего.

Все явления нашего мира взаимосвязаны. Источником силы могут послужить различные стихийные явления, древние артефакты, места, отмеченные мегалитическими сооружениями. Исследуя их, внимая окружающей природе, вы начинаете чувствовать эманации различных энергий, способны восстановить силы и жизнь в местах их наибольшей концентрации.

Начиная с двадцатого уровня развития, вы получаете способность заключать излишек ментальной либо физической энергии в кристаллы.

Скорость регенерации ментальной и физической энергии увеличиваются на 5 %.

…

Сила разума.

Интеллект нейра влияет на любое совершаемое им действие.

Каждые 30 единиц интеллекта дают +3 % к атаке и защите. Вы получаете на 5 % больше опыта за успешное применение любых заимствованных у других персонажей ударов/заклинаний. Все они имеют повышенный (+3 %) шанс нанести критический урон, или (если действие не атакующее) шанс на повторное использование с сокращенным кулдауном и минимальной затратой энергии (50 % от требуемой).

Регенерация ментальной энергии идет на 10 % быстрее.

…

Понимание сути.

Вы постоянно анализируете происходящее, совершенствуя свои навыки и умения, стараясь понять "как это работает", а не просто "заучить" заклинание, удар, профессиональный навык и т. д.

Каждое вложенное очко способностей на 3 % сокращает время кулдауна (отката) и расход энергии для физических и ментальных атак/защит/воздействий.

Для производственных и добывающих профессий "понимание сути" дает 2 % ускоренного прироста уровня мастерства.

…

Самоконтроль.

У вас врожденная (25 %) сопротивляемость к любым видам магических воздействий и контроля над разумом. Вы успешно противостоите ментальным атакам, сохраняя самообладание.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % увеличивает шанс отразить негативное воздействие (будь то заклинание или способность противника), а позитивное — усилить. На 2 % увеличивает шанс продолжить каст под атакой. На 3 % ускоряет регенерацию ментальной энергии.

На пятом уровне способности вы сможете сознательно контролировать распределение ментальной энергии (если существует несколько ее потребителей, например, магический предмет, или элемент экипировки).

…

Расширенное восприятие.

Вы легко обучаетесь всему новому. Ваш кругозор не ограничен рамками классовых или расовых предубеждений. Вы свободны от фобий и суеверий.

В результате вы подмечаете намного больше, чем другие, лучше ориентируетесь в темное время суток и в плохую погоду, а с двенадцатого уровня развития, получаете базовую способность "сумеречное зрение",

которую сможете совершенствовать.

"Расширенное восприятие" позволяет замечать опасность раньше других. Радиус обзора увеличивается на 1 % за каждое вложенное очко способностей. Шанс различить врага, подкрадывающегося в режиме "невидимости" +20 %.

*** * * ***

Я глубоко задумался.

Хорошо понимаю, к чему подталкивают разработчики. На моем примере авторы проекта "Нейр" изучат реакцию рассудка на использование всех типов магии, выяснят уровень болевого порога, при котором я буду чувствовать себя более или менее комфортно, настроят уровни обратной связи.

Об эффективности "ветки способностей нейра" пока судить рано.

Допустим, выбираю ее. Поставил "галочку" напротив пункта "следовать путем нейра", но пока не подтверждаю выбор, слежу за изменениями интерфейса.

Окошки исказились, на миг исчезли и появились вновь.

Теперь осталась только одна ветка развития, две других (они предлагались изначально) исчезли, а их место заняли книги:

"Книга заклинаний".

"Книга боевого мастерства".

Интересно они пусты?

Не узнаешь, пока не примешь условия.

Я не фаталист, но прекрасно понимаю, мое согласие — это скорее формальность.

"Следовать путем нейра"?

— Да.

Меня внезапно окутало золотистое сияние.

Вы получили новый уровень!

У вас есть нераспределенные очки основных характеристик и способностей.

Разблокирована Книга заклинаний.

Разблокирована Книга боевого мастерства.

Теперь самое сложное.

Распределяю свободные очки основных характеристик, активирую способности, пока довольствуясь первым уровнем каждой из них.

Вот, что у меня получилось в итоге:

Алексатис. Нейр шестого уровня	
Жизнь 70/70	
Физическая энергия 80/80(Сила + Тайные Знания)	
Метальная энергия 110/110(Интеллект + Тайные Знания)	
Физическая защита 15,5 (кожаный доспех — 12+3,5 — бонус ловкости)	
Физическая атака 9 (Таинственный клинок 5+4 — сила, деленная на 2)	
Ментальная защита 29 % (самоконтроль+бонус силы духа)	
Ментальная атака 0 (заклинания не изучены)	
Регенерация ментальной энергии 4,13 ед./с. (Сила духа,	
деленная на 2 + 0,63 бонус способностей "Связь всего сущего", Сила	
разума", Самоконтроль")	
Сила	***7+1 (Тайные знания)***
Интеллект	***10+1 (Тайные знания)***
Ловкость	***7***
Выносливость	***7***
Сила духа	***7***
Достижения	***Наставник дня (+1 к известности)***

К моему разочарованию в "книге заклинаний" и "книге боевого мастерства" — только пустые страницы с серыми слотами. Мне предлагают изучать все с нуля. Для этого нужно либо отправиться на поиски приключений, либо шагать в Агрион. Там я смогу купить магические свитки, а также посетить гильдию воинов, понаблюдать за тренировками.

Хотя, — поглядываю на свое имущество, — есть и другая возможность опробовать полученные способности. За бурными событиями последних суток я ведь так и не взглянул на содержимое сумки погибшего чародея.

Увесистая! — поставил ее на пол, сам устроился на спальном мешке, — сел скрестив ноги, затем расстегнул кожаные ремешки с серебряными пряжками.

Магических ловушек нет. Мои опасения не оправдались. Концентрирую взгляд, читаю:

…

Прочная кожаная сумка. Вместительность 50 слотов. Изделие мастера. Бонус при использовании +5 килограмм переносимого веса.

…

Полезная вещь. Мой инвентарь содержит всего двадцать ячеек. Ну, посмотрим, что там внутри?

Три книги, письменные принадлежности, пара невзрачных с вида камушков, какая-то ржавая железка, небольшой тубус для хранения плотно свернутых пергаментных свитков, черствый кусок хлеба, заплесневелый сыр и полупустая фляга с водой.

Первый фолиант оказался "справочником по алхимии" — его пока отложил в сторону. Эликсиры — хорошее подспорье, их запас обязательно надо иметь, но мне никогда не нравилось собирать травы и самому готовить зелья. Полистаю на досуге.

Вторая книга, заботливо переплетенная в кожу, выглядит таинственно.

"Сотворение иллюзий. Пособие для чародея".

Я взял ее, сразу же ощутив легкое покалывание в пальцах. Затаив дыхание открыл, пролистал несколько страниц, пробежал взглядом по строкам:

Иллюзии не наносят урона в бою. Их единственное предназначение — отвлечь внимание противника, дав чародею возможность избежать схватки или внезапно атаковать. При неожиданной встрече с врагом проще и эффективнее всего создать его копию, — это сбивает с толку большинство агрессивных существ. Однако опытного бойца или мага непросто обвести вокруг пальца, — в этом случае будет правильным создать нечто опасное с виду (например, дракона) дополнительно наложив на иллюзию ауру страха…

Не стану отрицать, иллюзии — неплохое подспорье в схватке, но тренироваться в их создании придется долго и упорно. На страницах с изображениями различных существ я нашел требования к уровням и расчеты по расходу маны. Цифры совершенно не радуют. Вот если бы восстановить посох…

Третья книга выглядит потертой, ее часто использовали, но слегка пожелтевшие, потрепанные по краям страницы к моему удивлению пусты! Нет даже следа от чернил!

Ничего не понимаю! Это ведь "книга заклинаний" — характерные магические знаки на обложке не имеют двойной трактовки!

Испробовал разные способы "активации", но результата не добился. Похоже, тут дело не в защите. Записи исчезли задолго до того, как книга попала ко мне в руки, — вижу следы влаги, но нет даже пятнышка от размытых чернил, словно заклинания были стерты со страниц каким-то очень мощным магическим воздействием! Уж не это ли стало причиной

гибели чародея?!

Размышляя, я открыл тубус, вытащил свитки. Они скручены в плотную трубку, лишены печатей, а значит, — не активны для разового использования.

Бинго!

Просматривая пожелтевшие пергаменты, я нашел "Слабую ауру исцеления" и "Малый щит маны".

Отлично! Оба заклинания подходят мне по требованиям!

Переношу их в соответствующую вкладку интерфейса. Свитки рассыпались в пыль, но зато на первой странице моей книги появились две пиктограммы, — при нажатии на них появляется подсказка, а при перетаскивании иконки копируются на панель "быстрого доступа".

…

Вы изучили "Слабую ауру исцеления". Мгновенно восстанавливает 25 hp, расходуя 40 единиц ментальной энергии. Требуется уровень 5, интеллект 10.

…

Вы изучили "Малый щит маны". Окружает кастующего, либо дружественную цель магическим барьером, поглощает 15 % входящего урона, действует 5 секунд, расходует 40 единиц ментальной энергии. Требуется уровень 5, интеллект 10.

…

В приподнятом настроении просматриваю оставшиеся свитки, но, увы, — многие испорчены, есть пропуски букв, — чернила расплылись. Удалось перенести в книгу еще два заклинания:

"Призрачный воин". Создает иллюзию воина-орка, время действия 10 секунд, требуется уровень 20, интеллект 25. Расход ментальной энергии 180.

…

"Аура страха". Создает волну ужаса вокруг избранной иллюзии, либо вокруг самого чародея. Радиус 3 метра. Время действия 10 секунд. Эффект: все существа, равные вам по уровню или ниже, испытывают неодолимый страх, цепенеют, не в силах атаковать. Существа, превосходящие вас по уровню, теряют концентрацию и замедляются. Шанс сорвать каст противника 30 %. Требуется уровень 30. Интеллект 40 Расход ментальной энергии 100. Не действует на нежить, элементалов, големов.

…

Аура мне определенно понравилась! Жаль, не могу использовать ее

сразу. Не хватит ментальной энергии, да уровнями пока не вышел.

Это заставило задуматься. Ветка развития нейра действительно уникальна, — нужно лишь усиленно прокачиваться, в первую очередь ради повышения "болевого порога", — тогда я смогу жить в полном приключений мире, не рискуя загнуться от шока при серьезном ранении или "виртуальной гибели".

Еще я подумал о кооперации с другими игроками, найдя ее преждевременной. Объясню: пока на меня оказывают сильное влияние усталость, боль и прочие негативные воздействия нейроимплантата, я буду лишь привлекать к себе ненужное внимание, рискуя в любой момент вылететь из группы, — никто ведь не станет терпеть спотыкающегося, быстро устающего игрока, который толком не может объяснить своего поведения.

Значит, "усиленные тренировки"? В условиях максимально приближенных к боевым? Согласен!

Мобильная точка респауна теперь находится у меня в палатке (ее активация произошла автоматически).

Решено. Буду фармить мобов на знакомой поляне, прокачаюсь хотя бы до десятого уровня, затем приступлю к изучению руин, попробую найти вход в расположенное под ними подземелье. Это и станет моим первым экзаменом.

Еще раз осмотрел пояс с кармашками "быстрого доступа". Одно зелье исцеления я уже истратил во время схватки с богомолами. Осталось девять фиалов. Содержимое четырех из них остается для меня загадкой.

Сделал снимки магических печатей, провел поиск по изображениям. Теперь ясно. Это зелья 100 % сопротивляемости, — по одному для каждой из четырех стихий. Если не пригодятся самому — продам.

Два невзрачных камушка и ржавый фрагмент железки я выбрасывать не стал. Не зря же чародей таскал их с собой?

* * *

Близился полдень, когда, завершив неотложные дела, я выбрался из палатки.

Вокруг никого. В зарослях тенистого орешника пока прохладно. Скастовал на себя "малый щит маны" отчитываю десять секунд.

Вскоре едва заметное марево исчезло. Смотрю на индикатор ментальной энергии, — восстановились только 20,65 очка из 40 затраченных. Надо повышать уровень интеллекта. Вспомнилось невзрачное

колечко Энеи. Мне бы сейчас не помешало такое!

Следующий каст я провел в виде связки двух заклинаний. Шесть секунд! Слишком долго. За это время меня успеет покусать самый нерасторопный из мобов!

Попробовал еще раз — сбился на переходе между заклинаниями.

Минута тренировки, и мана закончилась. Присел, медитирую, жду, пока восстановится.

Таковы будни большинства начинающих игроков. Упорная работа над собой, нудный фарм, скудный лут. Зато как распирает от гордости, когда начинает получаться!

Час спустя я понял: далеко не все возможности нейра перечислены в ветке развития! Один раз мне удалось произнести связку заклинаний всего за четыре секунды! Главное — не нервничать. Слова ведь короткие, односложные.

Дождался полного восстановления запаса маны. Теперь буду пробовать в бою. Вышел к границе поляны, осмотрелся.

Сюрприз… Вместо кузнечика заметил саранчу 7-го уровня. К осам (они тоже подросли) добавился угрожающего вида шершень. Вот ведь засада… В кого же превратились богомолы?

Саранча уже несется ко мне! Уклонился, успел произнести "щит маны", первый удар заблокировал, второй — не смог. Боли пока нет, отлетело всего пять хитов жизни.

Ответную атаку провел на адреналине. Трижды удачно рубанул по голове, — из ран саранчи потекла зеленоватая слизь.

Медленно отступаю к орешнику. Тварь ломится за мной, но высокая трава не дает разогнаться, а взлететь она почему-то не смогла. Получив преимущество, я начал забирать вправо, обходить ее, но вовремя опомнился, — сзади у саранчи своего рода сабля — длиннющий, слегка изогнутый хитиновый клинок!

Полянка непростая, и явно не предназначена для сольных выходов одного игрока. Но поздно: меня заметил шершень, пролетел низко, обдав порывом ветра.

Я отбежал в сторону, недобитую саранчу пока игнорирую, слежу за шершнем. Из-за его размеров и полосатого, коричнево-желтого окраса, моб виден издалека. Издавая гул, он заложил резкий вираж, — сейчас будет атаковать!

Как же мне не хватает дебафов!

Все. Респаун однозначно! Убегать нельзя, запутаюсь в траве, подставлю спину, — мысли проносятся вихрем, на клинке тлеют руны, — часть моей

ментальной энергии перетекает в него!

Образ Энеи на миг возник перед мысленным взором. Ее губы шевелятся.

Мелодично звякнул сигнал. Кто-то не вовремя прислал сообщение.

Отчаянный шепот рвется с моих губ. Шершень притормозил полет, выпуская жало, изгибая нижний сегмент туловища. Сейчас пробьет меня насквозь вместе с доспехом! Левой рукой машинально и стремительно черчу завершающий пасс…

Ледяная стрела сорвалась с моих пальцев, разорвала шершню крыло! Он крутанулся на одном месте, рухнул на землю.

Ничего не понимаю, но уже несусь вперед! В удар вложил все силы. Как и в прошлый раз с богомолом, клинок очень легко разрубил мохнатое тело моба, нанес жесточайшую рану. Шершень потерял тридцать семь хитов жизни! Я успел заметить, как неистово вспыхнули загадочные символы — урон моего таинственного оружия явно возрос в разы!

Миг и все кончено. Меня еще трясет, ментальная энергия практически на нуле, но шершень издох, осы вьются в отдалении, лишь саранча ломится сквозь травостой, оставляя широкий след…

В моем интерфейсе появилось сообщения:

Вы овладели новым заклинанием "Ледяная стрела".

Энея!.. Я ведь видел ее каст, но тогда еще не подозревал о своей способности "перехват заклинаний"!

Добив саранчу, я отступил к зарослям орешника, присел на бугорок.

Дышу. Жив. Прорвался.

Надо просмотреть логи. Непонятно, что случилось с моим клинком? Могу ли я контролировать процесс? Или он так и будет протекать спорадически?

Нет. Логи подождут, никуда не денутся.

Есть дело поважнее. Быстро просматриваю архив файлов, без труда нахожу нужный, включаю замедленное воспроизведение.

"Видео дня"! Каст заклинаний без посоха!"

Внимательно слежу за артикуляцией губ Энеи.

…

Вы овладели новым заклинанием "Слабость"!

Вы овладели новым заклинанием "Лед"!

У вас недостаточно ментальной энергии для произнесения заклинания" Лед".

Хотите перенести выученные заклинания в книгу?

* * *

Немного отдышался, успокоился, открыл непрочитанное сообщение (оно пришло вовремя схватки с шершнем).

Ого!

На счет вашего аккаунта поступило двадцать восемь золотых монет от Тогиена. Спасибо, что воспользовались услугами Хрустального Банка.

Дварф сдержал слово. Может и мне заняться археологией? А что? 1 % от содержимого торбы впечатляет!

Скинул Тогиену короткое, сообщение, поблагодарил.

Теперь лог-файл боя.

Быстро просматриваю строки. Они фиксируют каждое действие и его последствия, но, как правило, не выводятся в поле зрения, чтобы не отвлекать игрока.

О передаче энергии между мной и "Таинственным клинком" — ни слова.

Нашел лишь несколько лаконичных фраз:

Урон вашего оружия повышен на 28 пунктов.

Вы атаковали шершня. Физический урон 5. Урон ментальной энергией 28.

Больше никаких комментариев. Почему урон внезапно возрос? Что стало источником воздействия?

Вообще, в критический момент схватки, когда я почувствовал, что вот-вот пройду через свой первый респаун, случилось много необычного.

Во-первых, на уровне подсознания я успел вспомнить Энею, и по памяти воспроизвел заклинание "ледяная стрела", едва ли отдавая отчет в собственных действиях. Просто хотелось жить.

Во-вторых, я лишился всего запаса маны. Но "ледяная стрела" требует всего лишь 10 единиц. До этого я кастовал "малую ауру исцеления" и "щит маны", это еще минус 80 единиц. И того у меня оставалось 28 (с учетом регенерации), — ровно столько получил шершень!

Выходит, таинственный клинок стал проводником?

Нет, неверно! Скорее он получил заряд моей ментальной энергии. Иначе в лог-файле не было бы сообщения о возросшем уроне оружия!

С этим мне предстоит разобраться. Процесс наверняка можно контролировать. Думаю, разгадка кроется в самом клинке! Но как узнать историю его происхождения?

…

Добавлено новое задание: ***Тайный сплав.*** *Тип: редкое.*

В предгорьях Лазурного хребта живет мастер кузнечного дела по

имени Юрг. Попробуете показать ему свой клинок и расспросить о нем.

Награда: вариативна.

…

Лазурные горы? Далековато. Путь туда займет много дней. Надо основательно подготовиться, — открываю карту, прикидываю вероятный маршрут. Идти придется через неисследованные земли. Вспомнились слова Тогиена о высокоуровневых мобах, встречающихся уже в неделе пути отсюда.

В Агрион мне все же придется наведаться, — нужна новая экипировка. Заодно узнаю о порталах. Наверняка существует сеть телепортов, связывающих крупные города, — это значительно упростит задачу.

Запас маны к этому времени уже восстановился. Пора возвращаться на поляну, — собрать лут с поверженных врагов и заняться осами, опробовать на них выученные заклинания.

Я задержался еще ненадолго. Открыл список внутриигровых он-лайн сервисов. Зашел на аукцион, просмотрел ювелирку. Цены кусаются. Потратил два золотых на кольцо +3 к интеллекту. В городе мог бы купить в разы дешевле, но туда топать надо, а здесь бесплатная почтовая доставка.

На глаза попалась изящная печатка +1 к основным характеристикам. Три золотых. Дороговато, конечно. Читаю требования: только боевой маг. Жаль…

Звякнул сигнал.

Есть. Мое колечко прибыло. Сразу же надел его.

Так, отлично, теперь мне хватит ментальной энергии на заклинание "Лед". Открываю интерфейс, распределяют два оставшихся очка способностей, вкладываю их в "Самоконтроль". Это еще на 6 % повысит скорость регенерации маны.

Ну, все. Готов к дальнейшему фарму!

"Ледяная стрела", спасшая меня от шоковых ощущений виртуальной смерти, теперь в быстром доступе. Спасибо Энее…

Недотепа!

Я снова вошел на аукцион, и, не задумываясь, купил изящную печатку, — да, да, ту самую, что рассматривал минуту назад, затем соединился со службой доставки.

Укажите получателя.

"Энея, боевой маг", — добавляю ее id, копируя из своего френд-листа.

Укажите отправителя.

Строку оставляю пустой. Надеюсь, она примет подарок от анонима, ибо объяснять ничего не хочу.

Введите сообщение.

Нарисовал обыкновенного смайла. Без всяких там ужимок и подмигиваний. Просто по-человечески улыбнулся ей, — с тем и отправил.

* * *

С поверженной саранчи я взял четыре больших хитиновых пластины и хитиновый лук, что стало приятной неожиданностью. Стрел нет, но наверняка смогу их изготовить, а значит — охотиться, не бегая за дичью в неудобном доспехе. Существенный плюс для моей автономии!

А вот шершень меня разочаровал. Грозная, но бесполезная в плане лута тварь. С него выпали "жвала" (ума не приложу, что с ними делать) и "кусочек крыла".

Убрал находки в инвентарь, слежу за осами. Теперь в арсенале есть атакующее заклинание, и агрить мобов стало значительно проще. Мне нужен яд ос, чтобы быстро разобраться с богомолами (надеюсь, они подросли в уровнях, но не превратились в нечто ужасное, неодолимое).

Я терпеливо дождался, пока одна оса отделилась от остальных, залепил ей ледяной стрелой.

Тварь меня заметила, мгновенно сагрилась, но летит неуверенно: то скроется среди высокой травы, то снова взмоет ввысь, — система повреждений в "Хрустальной сфере" учитывает анатомию монстров. Явно крыло ей задел! Нечего ждать, надо добить!

Тут я допустил тактическую ошибку: стремясь поскорее разделаться с осой, неосторожно пересек зону агро двух других, привлек внимание.

Кастую на них "слабость" — не помогает! Во фреймах мобов вспыхнули и погасли пиктограммы щита! Сопротивляемость! Только ману впустую потратил!

Бой мгновенно усложнился. Две осы одновременно ринулись на меня!

Рывок в сторону, мутный росчерк стали, обжигающая боль в правой ноге, машинальный каст, — меня окутала аура исцеления, одна из тварей получила критический урон, исчезла в густой траве, вторая успела ужалить, взмыть вверх и уже разворачивается для повторной атаки!

Хотел огрызнуться "ледяной стрелой", но дебаф "отравление" замедлил скорость реакций, пришлось прервать чтение заклинания, — прихрамывая, я отступил под защиту орешника.

Нога онемела, почти не слушается. Меня подташнивает, — реализм ощущений на уровне. Слабость, вызванная нейротоксином, быстро охватила все тело. Индикатор hp укорачивается рывками, — получаю

периодический урон от яда.

Оса потеряла меня из виду, но вьется неподалеку, сердито жужжа. Я все еще в зоне ее агро. Да и подранки подтянулись: ветки орешника внезапно затрещали, прогибаясь под весом мобов! В общем, спрятаться не удалось…

…

Вы не погибли в результате первого полученного отравления. +2 % к сопротивляемости нейротоксинам. Шанс игнорировать яд +1 %. Урон от насекомых уменьшен на 2 %.

…

Круто!.. Быстро накладываю ауру исцеления. Заметно полегчало! Осталась лишь сухость во рту, да странный привкус на языке.

* * *

Рисковать я не стал, ос добил в орешнике. На открытой местности обязательно необходим навык боевой акробатики. Без нее никак!

Сижу, тяжело дыша, восстанавливая силы. Сделал глоток воды из фляги, дождался полной регенерации маны, собрал жала, хитин и ядовитые железы.

Сегодня с поляны не уйду, пока не подниму хотя бы один уровень! Обдумываю предстоящую схватку. "Слабость" на насекомых не действует, но теперь у меня снова есть запас нейротоксина!

Нанес яд на клинок. Пора выдвигаться. Действовать собираюсь, как и в прошлый раз, — заскочу внутрь руин, чтоб богомолы не окружили и скопом не навалились.

Вот и останки чародея. Внутреннее напряжение растет с каждым шагом.

Ну, где же вы?

Вспыхнули руны на клинке. Символ, расположенный ближе к гарде, сияет ярко, последующие едва тлеют, а у острия вообще остаются темными.

Индикатор моей ментальной энергии заметно подрагивает: оружие понемногу забирает ману, но она тут же восстанавливается.

Неожиданно всколыхнулись ветви двух фиолетовых кустов, и одновременно вздрогнул шиповник, у входа в руины.

…

Черный ядовитый богомол, уровень 8.

Черный ядовитый богомол, уровень 9.

Черный ядовитый богомол, уровень 8.

…

Они отрезали мне путь к старому укреплению! Охватывают полукольцом!

Мобы необычные. Черная природная броня, отливающая фиолетовым глянцем, образована растущими внахлест хитиновыми чешуйками.

Уязвимых мест не вижу, да и к нейротоксину у этого вида богомолов наверняка есть иммунитет, — своего яда хватает.

Сейчас разумнее всего, сломя голову бежать к палатке! Не по зубам оказалась полянка… но здравый смысл сегодня не рулит, — сливаясь по мане, я скастовал "Лед" и рванул к руинам.

Листву шиповника обметало инеем. Черный богомол замер, как изваяние, — по телу бегут разводы изморози, лапы примерзли к земле.

Все силы вкладываю в один удар. Руны на клинке вспыхнули и погасли, — накопленная им энергия преобразовалась в дополнительный ментальный урон!

Крит!

Треугольная голова, подпрыгивая, покатилась прочь, а вмерзшее в лед туловище так и осталось стоять!

Я уже внутри укрепления, пытаюсь отдышаться, изо рта вырываются облачка пара, чувствую знакомое покалывание и понимаю: надо идти до конца. Где-то тут, у меня под ногами вход в подземелье! Там без сомнений скрыт источник ментальной энергии, — мой индикатор уровня маны прирастает с несвойственной скоростью!

Снова читаю "Лед".

Безумный риск захватил ощущением драйва, несет в своей стремнине, не давая опомниться.

Старая прелая солома, разбитые в щепу ящики, грязь, прошлогодняя листва, — все замерзло, стало ломким. Помещение небольшое. Пока еще держится ударившее по площади заклинание, ищу "слабое место". Времени мало. Слышу, как богомол взлетел на второй ярус разрушенного укрепления.

Пол под ногами вдруг с треском просел. Подгнившие доски не выдержали, и я провалился в затхлую тьму.

***

Упал я неловко, — больно ударился ногами, не устоял, повалился набок.

Высоко вверху вижу пятно света. До него метров пять. Подземелье, судя по эху, довольно большое. В нескольких шагах от меня возвышается

каменный алтарь: от него исходит едва слышный гул, волнами тепла накатывается ощущение силы.

Сплетенная из микроскопических разрядов аура струится по каменным поверхностям. Чуть более ярко выделяется контур ладони, словно алтарь предлагает мне приложить руку, вкусить его мощи.

Индикатор маны уже заполнился! Да, рядом с таким источником энергии почувствуешь себя всемогущим!

Вверху, в проломе показалась голова богомола. Ну, давай, спускайся сюда!

Не агрится! Странно! Для острастки запустил в него "ледяной стрелой", но промахнулся, — хрустальное крошево посыпалось вниз.

Я отступил во тьму, теперь богомол меня не видит, — ему мешает тусклое сияние. Отлично. Пора выяснить, что же я обнаружил?

Концентрирую внимание, и тут же получаю подсказку:

…

Древний алтарь хаоса.

Один из немногих источников силы, оставшихся со времен Ушедших Богов. Способен взаимодействовать, отдавая частицу заключенной в нем энергии, с колдунами, магами, чародеями, друидами, шаманами и нейрами.

Эффект от прикосновения — вариативный (допускающий варианты, изменяющийся).

Древняя сила хаоса способна одарить соискателя: мгновенно повысить уровень, добавить способность или пополнить книгу заклинаний.

Прикоснуться к алтарю можно лишь однажды. Вторая попытка будет отвергнута с рандомным (случайным) понижением характеристик. Но вы можете отправиться на поиски следующего древнего источника силы после того, как используете этот.

Хотите испытать себя?

Да/Нет.

…

— Не трогай!.. Это мое!.. — голос, похожий на шелест пожухлого листа, прозвучал едва слышно.

Я вздрогнул от неожиданности, обернулся.

Никого.

Померещилось?

Взглянул наверх. Богомол по-прежнему таращится в пролом, нервно рвет край доски передними лапами, роняя труху.

Я отошел на несколько шагов, жду, пока зрение свыкнется с плотным сумраком, но тьма нисколько не поредела. Жаль, что до способности

"сумеречное зрение" мне еще далеко.

Вытянул руку, ощупал стену. Кладка из крупных каменных блоков. Присел, коснулся пола, осязая стык между двумя плитами. Ясно. Это не пещера, а часть постройки. Значит, есть шанс отыскать факел или светильник. Я медленно пошел вдоль стены и точно, — вскоре рука наткнулась на кованый держатель! А вот и факел! Будем надеяться, в "исправном" состоянии. Только чем его зажечь? Огнива нет, все заклинания замораживают. А чародей разве не подготовился к спуску в подземелье? Что за невзрачные камни были у него в сумке? И вообще, как он сюда попал? Явно не через руины сторожевой башни. Я первый, кто догадался проломить пол и грохнуться с пятиметровой высоты. Наверняка есть еще один вход, но только нормальный.

Достал из инвентаря два камня, сильно стукнул ими друг о друга. Вылетел сноп искр. Отлично! С нескольких попыток мне удалось зажечь факел.

Осматриваюсь, теперь уже в неровном свете пламени.

Помещение огромное. Мои осторожные шаги порождают эхо, вдалеке то и дело мелькают непонятные зарницы. Каменный пол довольно грязен, среди различного мусора с писком снуют крысы.

Я пошел в произвольно выбранном направлении, надеясь отыскать выход, но тщетно. Редкие колонны из грубо обработанного камня подпирают свод. Количество мусора убавилось, теперь он лежит горками. Останки?

Точно. В свете факела тускло поблескивает металл.

Конца и края подземелью не видно. Немного побродив между колонн, я лишь убедился: здесь сложили головы многие "искатели приключений", — их тела обратились в прах, одежды истлели, доспехи и оружие давно стали ржавой трухой.

Возвращаюсь, пока неяркое сияние алтаря служит надежным ориентиром.

* * *

Стоило мне приблизиться к святыне хаоса, как вновь выскочило системное сообщение, предлагающее "испытать судьбу".

Отодвинул его на периферию зрения.

Стремный алтарь. Слишком много "плюшек" сулит. Пока еще не понимаю, в чем тут подвох, но настораживает обилие останков в подземелье. Да и книга чародея сразу вспомнилась. Уж не здесь ли он

потерял все свои заклинания? А на обратном пути стал легкой добычей богомолов?

Снова читаю характеристики древнего сооружения.

Определяющее слово "хаос". Непредсказуемая сила, способная к созиданию и разрушению.

Если следовать нити размышлений, то воздействие алтаря должно быть случайным? Он может добавить заклинание или отнять его. Наполнить жизнью или убить. Мгновенно одарить новым уровнем либо порезать характеристики.

От размышлений меня отвлек шум. Во тьме скрипнула металлическая дверь, раздался лязг, затем шаги. Вскоре появилось приближающееся пятнышко света.

Я погасил факел, затаился.

Идут двое. У одного походка тяжелая, у другого мягкая, семенящая. Воин и маг?

Точно!

Чувствуют себя уверенно. Сразу понятно, в подземелье они бывают часто. На алтарь хаоса даже не взглянули, хотя он вызывающе светится в темноте.

— Макс, вот скажи, куда техотдел смотрит? — они подошли уже достаточно близко. Я слышу голоса, различаю некоторые детали экипировки. — Откуда здесь вивернам взяться?

— Да нам-то что? — буркнул воин. — Завалили и ладно. Премиальные получим.

— Заметил, сколько у нее жизни было? — не унимается маг.

— Угу. Под десять тысяч. Изрядно. А ты думал кролика встретить? Должен ведь уже привыкнуть. Простых заданий у нас не бывает.

— Да, знаю, знаю! Но меня другое напрягает: тут ведь не полигон!

— И? — воин остановился. Факел в его руке хорошо освещает обоих.

— Где-то есть "дыра". Моб явно из испытательных локаций! Вспомни, на прошлой неделе мы точно таких же тестировали для нового материка!

Я слушаю, затаив дыхание, рассматриваю незнакомцев, но не могу прочитать их характеристики. Фреймы пустые. Ни уровней, ни расы, ни класса персонажей — вообще ничего!

Шмот у обоих внезапно начал искажаться. Глазом не успел моргнуть, а маг и воин уже стоят в одинаковой серой униформе! Единственные знаки различия, — шевроны на плече и груди.

С расстояния пяти-шести метров, да еще в колеблющемся свете факела мелкие буквы ни за что не разглядишь, но я все же сумел. Выручила

способность "перехват заклинаний". Какая в принципе разница? Читать по губам еще сложнее…

"Корпорация Инфосистемы. Отряд по борьбе с атипичными мобами".

— Знаешь, Майкл, теорию относительно бреши между виртуальными пространствами пока держи при себе.

— А что? Ты разве не собираешься доложить?

— Пока нет. Сам прикинь, виверна недалеко от четырнадцатого шлюза появилась. А там в техподдержке у меня знакомый работает. Сначала с ним поговорю. Если он накосячил, пусть сам и расхлебывает. А то получится нехорошо. Вроде как пальцем укажу на него.

— Дело твое, — пожал плечами "маг". — Слушай, а что вообще в последние дни происходит? Позавчера землетрясение было. И прорыв демонов в Агрионе. Но я смотрел таблицу ивентов, — ничего подобного вообще не планировалось! Да и командир весь какой-то дерганный. Половину полигона на эксперимент закрыли. Главный технолог — Юрген Борн пропал. Эй, Макс? Я с тобой разговариваю. Чего "завис"? Слышал про технолога?

— Хороший был мужик, — кивнув, вздохнул "воин". — Его жена теперь места себе не находит.

— А ты откуда знаешь? — насторожился "маг".

— Родители с ними дружат.

— Так что происходит? Скажешь?

— Какой-то "нейроимплантат" испытывают. Только ты никому не болтай! — опомнился "воин" и для острастки добавил: — Первые тесты на заключенном проводили. Так тот и суток не выдержал.

— Крыша поехала?

— Хуже. Личность у него стерлась или распалась, — точно не знаю. Отец говорит, Юрген хотел прикрыть эту лавочку и пропал. Так что помалкивай. Начальству сейчас уж точно не до виверн. Сам доложу, когда посчитаю нужным.

— Ладно, — торопливо согласился "маг". — Мне неприятности не нужны…

Они направились к стене. С виду — массивная каменная кладка, но стоило "воину" прикоснуться к ней, как поверхность изменила свойства, пластично раздалась в стороны, открывая взгляду… массивную металлическую дверь, снабженную электронным замком и сканером! Она открылась, и два бойца из "отряда по борьбе с атипичными мобами" вошли в шлюз.

* * *

Я выждал некоторое время, затем зажег факел, подошел, ощупал стену.

Холодный шероховатый камень. Никакого намека на металлическую дверь.

Ну не пригрезилось же мне?! Хотя, если здесь расположен тайный переход, соединяющий эту локацию "Хрустальной Сферы" и технический полигон корпорации, он надежно скрыт от посторонних.

Теперь к алтарю хаоса я точно не притронусь. Он здесь не просто так установлен.

Услышанный разговор трудно укладывается в голове. Хотя можно ли верить слухам? Как сказал Димиан, — торговец из Залесья, слухи такими подробностями обрастают, что лишь диву даешься. И вообще, есть ли мне дело до происходящего на полигоне корпорации?

Нет. И точка. Существовал ли мой предшественник, у которого "крыша поехала"? Понятия не имею. И выяснять не собираюсь. Со мной пока все в порядке и этого достаточно! Нечего голову всякими страшилками забивать. Дел полно. Два богомола наверху поджидают. Еще выход из подземелья надо найти.

Алтарь хаоса я обошел стороной. Риск, конечно, дело благородное, но лучше сам прокачаюсь. А вот останки нужно осмотреть внимательнее. Вдруг что-то стоящее попадется?

Только сейчас обратил внимание на иконку личных сообщений, — настраивая интерфейс, я задвинул ее на самую периферию, где маленький стилизованный конвертик неназойливо мигает.

Ого! Пять непрочитанных сообщений! Учитывая отключенное звуковое оповещение, нет ничего удивительного. Но кто так настойчиво пытался до меня "достучаться"?

Открываю.

Энея! Все же вычислила меня? Или ей просто захотелось поболтать?

…

10.28

Алекс, привет! Я знала, — ты классный! Но мог бы и подписаться.

…

11.00

Алекс, привет! Почему не отвечаешь?

…

12.30

Алексатис! Ты в курсе, что игнорировать девушку из своего френд-листа — дурной тон? Если занят, я пойму.

…

12.40

Алекс! Что случилось? Ты где?! Если нужна помощь боевого мага — скинь координаты!

…

13.10

Я до тебя не достучалась. Волнуюсь. Если зря — переживу. Но, думаю, тебе нужна помощь. Жди!

Энея.

…

Вот я попал!

Взглянул на время "13.40". Ладно. Отговаривать ее поздно. Уже наверняка определила мои координаты (это возможно, ведь я в френд-листе). Надо поскорее отыскать выход из подземелья и разобраться с двумя черными богомолами!

Факел очерчивает небольшой круг света. Локальная карта показывает лишь алтарь, да тонкую линию стены, вдоль которой я уже шел.

На всякий случай скинул Энее сообщение, предупредил о богомолах в руинах, но к моему удивлению отправить короткое послание не удалось. Алтарь хаоса, будь он неладен! Корпы все предусмотрели. Блокируют связь, чтобы кто-то из забредших сюда игроков не смог поделиться с другими случайным наблюдением?

Под ноги попалась очередная горка останков. Меня удивляет обилие декораций. Зачем они тут? На месте гибели игроков обычно остается узелок с пожитками. Но ничего подобного я не вижу. Давно истлевшие тела в изобилии усеивают каменный пол. Доспехи ржавые. Ткань одежд давно сгнила от сырости. Может, на подземелье все-таки завязана какая-то сюжетная ветка?

Если честно, хочется поскорее убраться отсюда. Как-то не по себе. Появление двух корпов меня не напугало, но напомнило о реальном мире. За последние дни я полностью погрузился в антураж "Хрустальной Сферы", начал забывать о существующих в "параллельном мире" проблемах.

Ага. В свете факела снова блеснул металл. Я наклонился, подобрал крепкий с вида круглый щит, по краю окованный металлом, с шипом по центру. Следов ржавчины нет. Кожаные крепления сохранили прочность. Примерил его.

…

Вы получили предмет: Прочный щит.

Вес 3.

Защита 30.

Прочность 70/150.

Требуется уровень 7. Сила 5.

Шанс оглушить противника при ударе +5 %.

…

Беру, однозначно!

Разворошив останки (судя по черепу, это был воин-орк) я обнаружил боевой топор с неплохими характеристиками, но не подходящий мне по уровням. Закинул его в инвентарь, сгодится на продажу.

Иду дальше, изредка поглядывая на карту. Ничего нового не попадается. Зал огромный.

Мрак постепенно начал редеть. По низкому давящему своду подземелья разлились красноватые отсветы, а вскоре я увидел широкий неровный разлом, пересекающий пол.

Этого еще не хватало!

Осторожно подхожу к краю.

Вид, как из самолета при посадке. Ниже находится еще один подземный уровень: повсюду наплывы застывшей лавы, между ними лениво течет широкая река магмы, по берегам пластаются руины, кое-где видны копи. Множество различных демонических созданий снуют среди развалин подземного города. Судя по архитектуре некоторых сохранившихся фрагментов зданий, он когда-то принадлежал дварфам.

Резко и неприятно пахнет серой.

Последствия случившегося на днях землетрясения уже не в первый раз осложняют мне жизнь. Странно, почему бреши между локациями до сих пор не залатали? И вообще, вследствие чего произошел "природный катаклизм"? Корп ведь ясно дал понять: событие не входило в планы разработчиков. Хакерская атака?

До противоположного края расселины мне явно не допрыгнуть. Придется искать узкое место.

Невыносимый жар струится из недр. На всякий случай я выпил содержимое одного из фиалов (они достались мне вместе с поясом чародея), и, получив временную защиту, пошел вдоль разлома.

Вскоре в красноватом сумраке показался незавершенный мост, изгибающийся над пропастью.

Я замер, заметив толпу импов, — они тянут к месту строительства тяжеленную каменную плиту. Монотонные стоны раздаются в такт прилагаемым усилиям, отзываются эхом. Скрипят блоки. Вибрируют туго

натянутые канаты, сплетенные из кожи.

Невдалеке тусуются огненные скорпионы. Присмотрелся, — уровень 16 и выше. Мост охраняют личи. Уровень 10. Слышен шелест кожистых крыльев, — незнакомые мне твари мечутся вдалеке, вижу только их темные силуэты.

Дальше пути нет. Придется возвращаться к алтарю и там искать способ выбраться наверх. Зря только зелье потратил!

Кстати, надо поискать среди останков, вдруг найду свитки или эликсиры со свойствами левитации? Или, на крайний случай попробую сплести веревку, — всяк лучше, чем безнадежно прорываться через толпу мобов, превосходящих меня по уровням!

Связь по-прежнему не работает. Попытка отправить сообщение Энее снова провалилась. Когда выберусь, обязательно расскажу о случившемся. Хотя бы патрулям на дороге. Репутацию с городом однозначно повысят. Да и меры примут, все же Агрион — низкоуровневая стартовая локация. Если туда внезапно ворвутся обитатели недр, многим начинающим игрокам не поздоровится.

Глава 5

Окрестности Агриона. Подземелье…

Возвращаюсь по своим следам, стараясь не отклоняться от пройденного маршрута. В этом смысле здорово помогает локальная карта местности, — мой путь отмечен на ней тонкой извилистой полоской.

Ага, вот уже и алтарь вдалеке виднеется. Отсветы подземного пламени, стоны импов, шипение скорпионов и шелест крыльев постепенно истончились, а затем и вовсе исчезли, но я все равно готов к любым неожиданностям. "Таинственный клинок" крепко сжимаю во вспотевшей ладони. Моя ментальная энергия понемногу перетекает в него, заставляя руны едва заметно светиться.

Щит в быстром доступе. Экипировать его — дело одной секунды.

Внезапно я заметил еще один тусклый источник света, насторожился.

Приближается… Шагов не слышно…

Криста. Демон 8-го уровня, — системное сообщение резануло по нервам.

Как и при первой встрече в точке "альтернативного старта", она облачена в темный, плотно облегающий доспех, выделанный из шкуры неизвестного мне исчадия подземелий.

За левым плечом виднеется рукоять клинка. В руках Криста сжимает фиал.

— Алекс, я искала тебя! Хотела извиниться. Прости! — она без лишних объяснений протянула мне снадобье. — Теперь все будет иначе, поверь! Просто выпей это!

Ее глаза сочатся мраком. Зрачков нет. Вдоль тела струится слабая огненная аура, как будто с каждым новым уровнем она теряет человеческую индивидуальность.

Нет. Я ошибся. Все изменилось за одно мгновенье, — теперь узнаю ее взгляд, но Криста почему-то избегает смотреть мне в глаза.

— Алекс, пожалуйста! Это нейтрализует мой огненный щит…

Нас разделяет не больше метра. Я мельком взглянул на фиал, внезапно шагнул вперед и поцеловал Кристу.

Она смертельно побледнела, отпрянула. Ее кожа приняла пепельно-серый оттенок.

— Как?!

— Зелье сопротивляемости огню, — ответил я. — Выпил, пытаясь

найти путь на другую сторону разлома. Впрочем, уже неважно, да?

Она зашипела. Длинный тонкий хвост нервно молотит по каменному полу. Тлеет, истекая дымком, вековая пыль.

— Криста, что с тобой случилось? Ты ведь снова пришла меня сжечь? Почему? В твоем фиале — обыкновенная вода.

— Как ты узнал?!

— Я нейр.

Думаю, она все поняла, быстрым движением выхватила оружие.

…

Демонический клинок.

Урон 20. Дополнительный урон огнем 10, - отчитался интерфейс.

…

— Криста, ответь на вопрос! — мы замерли в боевых стойках, присматриваясь друг к другу.

— Алекс, со мной ничего не случилось! Просто я больше не должна себя сдерживать! Могу платить болью за боль!

— Прости, а ты ничего не попутала?! Когда это я стал твоим врагом?!

— С тех пор как начал меня истязать! — выкрикнула она, бросаясь вперед.

Удар я блокировал с минимальным уроном. Щит потерял 15 единиц прочности и украсился обугленным рубцом. Контратаки с моей стороны пока не последовало.

— Нападай! — в ее взгляде снова плещется тьма.

— Хочешь получить настоящий повод для ненависти?

Она исступленно ринулась вперед, хвостом попыталась подсечь мне ноги, одновременно проводя комбо. Похоже, у демонов нет проблем с боевой акробатикой, а вот мне пришлось туго: отскочил, град ударов заблокировал, но с большим трудом. От щита осталось одно название, да жалких пять единиц прочности. Еще одной атаки он не выдержит…

— Криста остановись! Ну, хочешь, я свяжусь с корпами? У меня есть такая возможность! Сменишь расу…

— Я ни о чем не жалею! — она тяжело дышит. Уровень реализма одинаков. У меня рассечена бровь. У нее появилась рваная пылающая прореха на плече, — отбиваясь, я задел ее острым краем щита. — Помнишь, когда ты впервые заговорил о реале, намекнул на встречу?

— Нет, — слежу за Кристой, удивляясь смертельной грации ее движений.

— Это было два месяца назад… Я не могла признаться, что больна… И не могла тебя бросить… Два месяца в аду…

Оправдываться не собираюсь. Нет за мной никакой вины. Жаль, что все вот так обернулось.

— Криста, просто уходи…

— Дерись, Алекс! Или сдохни! — в ней клокочет ненависть.

Нет, мальчика для битья она не получит! С этим надо покончить, пока не иссякло действие эликсира, защищающего меня от огня! Разговаривать бесполезно…

Быстро читаю "Слабость".

Криста вздрогнула, сбилась с ритма движений. В ее фрейме появилась пиктограмма дебафа.

В следующий миг пол подземелья ощутимо вздрогнул.

Она замерла, объятая пламенем, — острие демонического клинка направлено в мою сторону, левая рука поднята, пальцы окутаны аурой, губы шевелятся…

Огромный каменный блок с треском вырвало из пола.

Еще один.

Еще.

Миг и они рухнули, вздымая облака праха. Ничего не вижу. Сквозь поднятую пыль прорезался огненный росчерк, — едва успел прикрыться щитом, — он раскололся от удара, роняя тлеющие щепки.

Наши клинки скрестились. Из образовавшихся в полу дыр внезапно полезла нежить.

Я отбил удар Кристы, снес голову скелету, — едва выбравшись из лаза, он впился зубами мне в ногу. Еще один тянет костлявую руку, пытается схватить за лодыжку, остальные (их не меньше десятка) окружают.

Ну что? Скоростной лифт в палатку мне обеспечен? Через респаун, естественно…

Нет, не все так плохо, как кажется! Скелеты второго-третьего уровня. Больше путаются под ногами, чем причиняют вреда. Среди них затесался кастер, с его посоха срываются заряды темной энергии. Эдакие сгустки мрака, пронизанные красными прожилками, несущие дебафы.

Я отбросил разбитый щит, пинком снес башку еще одному скелету, левой рукой подхватил его короткий ржавый меч, успел скастовать "Лед", вмиг окружив себя заиндевелыми изваяниями.

Индикатор ментальной энергии угрожающе просел.

Ничего. Благодаря найденному поясу, у меня еще три фиала маны в быстром доступе!

Кстати, ненависть — плохой советчик. Поддавшись ей, Криста совершила ошибку. Вырванные из пола каменные блоки послужили

отличным прикрытием, — отступил за них, уклоняясь от направленных в меня проклятий. Кастер вот-вот выдохнется…

Алтарь хаоса светится все ярче, начиная пульсировать. Надо подобраться поближе к нему. Неиссякаемый источник энергии сейчас не повредит!

Криста в стремительном прыжке оттолкнулась от груды камней, обрушилась сверху, едва не сбив меня с ног.

Молниеносный обмен ударами, и вот мы опять кружим — глаза в глаза, на расстоянии вытянутой руки.

Моя кожаная куртка превратилась в тлеющие лохмотья. Ее доспех разрублен в двух местах. Скелеты рассыпались в прах, призванный ею темный маг слился, — осталась лишь горка смердящего тряпья.

Кристу явно напрягает мой клинок. Он уже оставил на ее демоническом лезвии несколько глубоких зазубрин.

Шансы примерно равны. Но она умеет терпеть боль, а я не очень. Главное не показать этого, не дать слабины!

Я отбросил оказавшийся бесполезным ржавый меч, скастовал "щит маны", провел рубящий удар.

Криста даже не попыталась его заблокировать, прыжком ушла назад. Боится?!

Может быть. Но вряд ли отступит. Кто-то из нас сегодня пройдет через перерождение…

На секунду она исчезла из вида. Как будто растворилась во мгле! Каста не было, — это способность!

Ага, вот она, появилась вновь! Отходит к алтарю хаоса! Почувствовала его энергию! Это плохо.

Мимо меня, обдав жаром, с гудением пронесся огненный шар.

Действие зелья закончилось!

Криста еще больше разорвала дистанцию, огрызнулась несколькими фаерболами. Я без труда уклонился от них, и сгустки пламени, постепенно удаляясь, канули во тьму подземелья.

Что она задумала?! Зачем перехватила свой меч за лезвие? Почему опустилась на колени?!

Кастую "Лед".

Поглощая мое заклинание, ярко вспыхнул ее "огненный щит".

Криста с силой сжала пальцы, раня себя. Вижу, как шевелятся ее губы, темная кровь струйками стекает по демоническому клинку. Металл зашипел, словно его протравили кислотой. Алтарь хаоса неистово вспыхнул.

…

Вы изучили заклинание "жертва"!

…

Она дико закричала, запрокинув голову, и вонзила рукоять своего оружия в каменный пол, словно тот состоял из воска. Свод и стены подземелья содрогнулись. Волна темной энергии, расширяясь по кругу, рванула во все стороны, прошла сквозь меня, не причинив вреда, оставив лишь легкое онемение в мышцах.

В следующий миг шевельнулись груды прелого тряпья, с лязгом пришли в движение ржавые доспехи.

Останки, в изобилии встречающиеся подле алтаря хаоса, "ожили", но что самое скверное — давным-давно погибшие существа не просто напитались тьмой, — они сохранили уровни!

Криста вырвала рукоять клинка из пола и, пошатываясь, отбежала в сторону, кастуя очередное заклинание. Она не контролирует восставших, — мгновенно сорвала на себя агро ближайших, но быстро ушла из зоны их внимания, скрывшись под вуалью заклятья.

Меня окружили. С трудом разбираю, кто есть кто. Да тут всякой твари по паре! Таинственный клинок очертил сверкающую окружность, рассекая усохшую плоть.

Мне в спину вонзился топор. Боль полыхнула жуткая. Где-то поблизости ударила ослепительная вспышка, но некогда глазеть по сторонам: использовав эликсир восстановления здоровья, я отчаянно прорубаюсь в направлении алтаря, пытаясь вырываться из плотного кольца нежити.

Почти получилось!

Силы на исходе.

Путь внезапно преградила Криста. Выглядит не очень. Аура поблекла, черный доспех изрублен.

— Мы еще не закончили!.. — прошипела она.

Я молча атакую, тратя последние силы. Эликсиров больше нет. Индикатор жизни просел ниже 30 %.

— Отвали от моего парня, дрянь! — внезапно раздался звонкий голос Энеи, подкрепленный ударом ледяных стрел.

Криста опешила от неожиданности. Ее огненный щит поглотил урон и окончательно погас.

— Моего парня?! — она обожгла меня взглядом. — Быстро же ты… И нескольких дней не прошло… Ну, веселитесь!..

Она метнулась прочь, оставив нас с Энеей в окружении

высокоуровневой нежити.

* * *

— Держитесь! — раздался глухой голос, доносящийся из-под опущенного забрала.

Оказывается, Энея пришла не одна!

Андр, паладин 45-го уровня, приглашает вас вступить в группу.

Я машинально мазанул взглядом по виртуальной кнопке, принимая приглашение.

— Оба назад!

Меня объяла аура исцеления. Одновременно с этим яркая вспышка светлой магии выжгла первые ряды наседающих мертвецов, давая возможность перевести дух.

Энея меня поддерживает, одновременно кастуя "Лед".

— Я в порядке! Спасибо…

Вопрос, "Как ты тут оказалась" прозвучал бы риторически.

— Оба приготовились! Как скажу, бегом за мной! — приказал паладин. — Не отставать, на всякую мелочь не агриться, лут не собирать! Выход неподалеку!

— Погоди! — мой голос все еще прерывист, никак не могу отдышаться. — Как вы сюда проникли?!

— Свитком телепорта! По твоим последним известным координатам! — Андр времени зря не теряет. Прорубает нам путь. Нежить ему не в новинку, да и уровень у паладина по местным меркам почти заоблачный. Смотреть на его работу — одно удовольствие. Даже сияние алтаря хаоса побледнело во вспышках "праведного гнева" и "очищающих аур".

Его клинок, выкованный из лунной стали, чертит гудящие круги, с легкостью разрубая ветхие доспехи.

Слежу за сокрушительным "соло" паладина, стараясь запомнить движения и удары. Энея, осознав количество врагов, прочитав их уровни, притихла, бережет ману.

— Почему он тебе помогает?

— Андр… понимаешь… в общем, он сегодня мой личный драйвер[9]! — смущенно призналась Энея, прячась за меня от летящих из-под меча паладина ошметьев ссохшейся плоти.

— Ты донат?!

— С ума сошел?! Нет, конечно! Было пять золотых, админы

перечислили за видео у пруда. Я ему отдала… Надо же было тебя найти!

Пока мы перешептывались, Андр прорубил дорогу, по ходу подняв мне и Энее по два уровня.

— Не тормозите! Пошли!

— Это ты притормози!

— В чем проблема?! — он обернулся.

— Туда нельзя, — я коротко рассказал о разломе и городе, населенном демонами.

— Вот ведь засада… Но ничего! Сейчас подкрепление позову!

— Здесь связь не работает. Можешь сам проверить. Кстати, сколько берешь за "драйвера"?

— Десять голдов.

— Тогда слушай внимательно. Пять тебе Энея авансом выдала, еще пять я перечислю, как только сеть заработает. На этом — все. Договорились?

— Уровни не нужны?

— Нужны, но сами поднимем.

— Есть идеи, как выбраться?

— Да, — я указал на пятнышко света, высоко над головой.

— Пойдет! — Андр похлопал меня по плечу. — Алексатис, заработать хочешь?

— На чем?

— Ты город демонов заснял?

— Конечно.

— Скинешь инфу? Понимаешь, работа у меня такая, — народ прокачивать. Город демонов, — это находка, уж поверь. Какие там уровни у мобов?

— С десятого по тридцатый.

— В самый раз! — оживился Андр. — Алексатис, дам сто золотых за запись! Карта мне не нужна. Где вход знаю. Но чтобы грамотно маршрут проложить, потребуется твое видео. Мой сегодняшний выход — в качестве бонуса. Потраченный свиток телепорта тоже. По рукам?

— Договорились, — кивнул я.

Энея прислушивается к нашему разговору, но не вмешивается.

— Отлично! — подытожил Андр. — Осталось выбраться на поверхность. Я бы мог зачистить мост, но провозимся долго. У меня есть зелье левитации. Поднимусь, оттуда скину веревку.

— Идет. Там два ядовитых богомола в руинах, — на всякий случай предупредил я.

— Зачищу, — он пытливо осмотрелся, но явной угрозы не заметил. Всю нежить выжгло и нам с Энеей пока ничего не угрожает.

— Ждите. Я быстро.

Он проглотил зелье и начал плавно подниматься к сделанному мною пролому.

— Алекс, — Энея улыбнулась, — тепло, беззаботно, искренне. — Алекс, я тебя спасла!.. — она взвизгнула от восторга. — Представляешь?!

Я невольно улыбнулся в ответ, хотя болит челюсть и губы разбиты.

— Ты классная.

— И не сердишься?! А эта… Криста… Ну демон, что…

— Потом расскажу. Долгая история.

Сверху, разматываясь на лету, упала веревка.

— Энея, ну-ка, обними меня и держись покрепче! Андр, мы готовы! Тяни!

* * *

Наверху уже близится вечер. Я заметил: сутки в "Хрустальной Сфере" короче, чем в реальном мире.

— Андр, спасибо, выручил!

Паладин смотал веревку, отправил ее в инвентарь. Думаю, у него там припасено немало полезных вещей, на все случаи жизни.

— Взаимно. Торг?

— Торг.

Внутриигровая сеть работает бодренько, как ни в чем не бывало. Я отправил Андру видеопанораму разрушенного города дварфов, и тут же получил на счет своего аккаунта сто золотых.

— Разбегаемся? — он уже полон планов. Видно, что торопится.

— Да, дальше мы сами. Один вопрос: разве свитки телепорта могут работать по координатам?

— Угу.

— А если я их не знаю, но на карте примерно обозначено место?

— Сходи к картографу, — он сделает все расчеты. Только не говори, что они нужны для мгновенного перемещения, — цены сразу ввысь уйдут. Да, еще деталь: свитки телепорта бывают трех типов. Одни привязаны к конкретным точкам назначения, — как правило, к городам. Другие работают по зоне прямой видимости. Незаменимы в бою. Третьи зашиты на "радиус действия". Вот их используй. Но учти, есть риск респауна. Чуть ошибешься, — портанет вглубь скалы или внутрь дерева. Для точки

назначения выбирай любые более или менее пустынные места. Ну, все, я пошел. Дел много. Если что-то вдруг понадобится — на связи.

Хлопнул телепорт, и паладин исчез.

Энея, с интересом рассматривавшая черных богомолов (одного завалил я, двух других Андр), спросила:

— А нам до города пешком топать?

Вот об этом я как-то не подумал!

Энея взглянула на меня, и вдруг прыснула со смеху, закрыла лицо ладошками.

— Алекс, ну почему ты всегда такой серьезный?! Да не парься! Я свой аватар пока у тебя в палатке оставлю, ладно? А утром что-нибудь придумаем. Тебе ведь все равно в город надо? Не будешь же ты ходить в этой рванине?

Я улыбнулся в ответ. Уже и про палатку знает!

— Ладно, пошли. Поболтаем при свечах. Сейчас, только лут соберу.

— До завтра не подождет?

— Нет. Исчезнут, — я быстро обыскал мобов.

…

Вы получили панцирь черного богомола. Подходит для изготовления легких чешуйчатых доспехов.

…

Материал показался мне очень прочным и в то же время — эластичным. Наверняка встречается редко.

…

Вы получили ядовитую железу черного богомола. Содержит нейротоксин. Эффективно воздействует на крупных животных.

Урон от яда 10. Эффект: Паралич 5 секунд.

…

Собрал три панциря черных богомолов и три ядовитых железы.

— Готово, пошли. Тут недалеко.

Минут через пять мы с Энеей добрались до палатки.

Я зажег светильник, поставил по центру складной столик, выложил хлеб, солонину и сыр.

— Налетай!

— Ты чего? — она приподняла бровь, искренне удивляясь моим чудачествам. — Кто же бафится[10], на ночь глядя? Ты разве в логаут не собираешься?

— Нет. Дел еще много.

— А я устала. Спать очень хочется. Да и поесть надо, по-человечески.

Можно я тут прилягу?

— Конечно.

— Ну, все, — она чмокнула меня в щеку. — До утра?

— До утра.

Энея ушла в логаут. Осталось ее "спящее" сетевое воплощение, да тонкий аромат духов.

Мы с ней на разных уровнях реализма. Как будто в параллельных вселенных. Пока не знаю, что с этим делать.

Мне тоже необходимо поспать. Делать нечего, быстро перекусил, прилег рядом с ее аватаром, но долго ворочался. Мысли о Кристе, произошедших с ней переменах долго не давали уснуть.

Проснулся я в предрассветных сумерках, бодрым и отдохнувшим. Стараясь не потревожить Энею (сам понимаю, — глупо, ведь ее аватар не воспринимает моего присутствия), выбрался из палатки, извлек из инвентаря топор, найденный в подземелье. Благодаря двум уровням, что удалось апнуть накануне, он теперь вполне подходит мне по характеристикам.

Кстати, заметно подросли дополнительные индикаторы опыта напротив "Интеллекта", "Силы" и "Ловкости". Способность "Эволюция" работает, как и было заявлено.

Что ж. Я готов к дальнейшему развитию. Теперь на очереди "оптимизация рефлексов" и "усиленные тренировки". Встреча с Кристой наглядно показала мои слабые стороны. Хуже всего дело обстоит с боевой акробатикой. С нее и начну.

*** * ***

Перекат. Блок. Быстрый каст "малого исцеления". Бег по бревну.

Сломанные бурей сосны, от которых осталась лишь нижние части стволов, служат манекенами. Я совершил кульбит, уходя за спину первого "противника", вскочил на ноги, провел связку ударов, успев атаковать двоих. В этом смысле очень помогла запись, сделанная в подземелье. После многократных просмотров удалось выучить некоторые приемы паладина, теперь дело за их отработкой.

Я хочу использовать все возможности своего класса. Нейр не должен ограничивать себя какой-то одной практикой. Только сочетание магических и боевых навыков даст мне превосходство над большинством вероятных противников.

Значит надо импровизировать. Не зря же я, задыхаясь от боли, ловил

каждое движение губ Кристы?

Снова выхожу на исходную позицию. Клинок за спиной в кустарно изготовленных ножнах. По краю "тренировочной площадки" я расставил мишени, соорудив их из камней.

Запас маны пока невелик. Снадобий нет, но на тренировках постараюсь обойтись без них.

Бегу по бревну. Держу равновесие. Перекат. Клинок уже в руке, связка атакующих ударов, блок, разворот, каст!

Сбился с дыхания. С запинкой произнес слово. Все насмарку.

Снова на исходную!

Бревно. Кульбит. Рубящий удар в форме "восьмерки", задевший двоих "противников". Блок. Каст!

Огненный шар сорвался с ладони моей левой руки, гудя пламенем, ушел к мишени, поджег траву в метре от горки камней.

Вслед ударила ледяная стрела. На это раз точно, — я сбил пламя, не дав разгореться пожару.

Тяжело дышу. Пот градом. Домотканая рубашка и штаны движений не стесняют, но в броне все будет намного сложнее.

Перерыв. Слился по мане, надо восстановить силы.

…

Снова выхожу на исходную позицию. Солнышко уже поднялось достаточно высоко, начинает припекать.

Боковым зрением заметил, как всколыхнулся полог палатки. Энея выбралась наружу и замерла, пораженная увиденным.

Связка ударов. Каст!

Огненный шар разметал горку камней.

— Вау! — Энея не удержалась от удивленного возгласа. — А какой у тебя класс, Алексатис? — теребя локон волос, спросила она.

Я провел рукавом рубахи по взмокшему лбу.

— Привет! Выглядишь — супер. Как отдохнула? — не хочу отвечать на каверзные вопросы. Артем Сергеевич недвусмысленно дал понять: одно лишь упоминание о нейроимплантате несет потенциальную опасность, — втягивать Энею в неприятности я не собираюсь.

— Ой, — она смущенно улыбнулась. — А я колечко на "привлекательность" сняла! И все равно нравлюсь?

— Прикольная ты, — я вытер пот, — конечно нравишься!

Энея окинула взглядом импровизированную тренировочную площадку и спросила:

— Алекс, а для тебя специально анимацию делали? И программку в

генератор запахов зашили?

— Ты о чем?

— Небритый. Осунулся. И знаешь, пахнет от тебя вовсе не парфюмом. Мужчиной…

Смотрит, не отрываясь.

— Ой! Покраснел! — она рассмеялась. — Хочешь, устроим пробежку до пруда? Я жабу завалю, искупаемся, а?

Вдох-выдох. Гормонам — сидеть на местах и не рыпаться! Я бы сейчас не только жабу завалил, но все равно — бесполезно. У нас с Энеей разные уровни реализма. Буду закалять волю. Конечно, на многие вопросы придется ответить. Например, о Кристе. И о моем гибридном классе персонажа…

Возникшую между нами неловкость разбил внезапный шум. В лесу раздался треск веток, бряцание металла, топот копыт.

Ничего хорошего я не жду. Выхватил клинок, шагнул вперед, прикрывая Энею.

Только бы не демоны…

Заросли орешника с треском раздались в стороны. Кавалькада всадников выскочила на поляну. Закованные в мифрил воины (все как на подбор пятидесятого уровня) осаживают коней. Земля и мох летят из-под копыт.

Читаю фреймы.

Наемники. НПС. Но среди них есть один игрок.

Выглядит незнакомец довольно странно. Его лошадь не закована в доспехи. Седло высокое, предназначенное для комфортной езды, но не для схваток. Оружия нет. Аватар прямо скажем, необычный. Двое наемников соскочили с коней, подставили скрещенные руки, помогая пожилому джентльмену сойти на землю.

— Вот блин… — тяжело вздохнула Энея.

Я ничего не понимаю, но спросить, знает ли она незнакомца, не успел.

— Оружие опусти, — тот скользнул по мне равнодушно-презрительным взглядом.

— А в чем дело?!

— Угомоните его! Только не до смерти! Энея, где ты должна сейчас быть?!

Мне подсекли ноги ударом древка копья, без труда разоружили, разок врезали в зубы, — кровь потекла по губам. Двое наемников крепко схватили за плечи, держат цепко, вырваться не получается.

Энея дрожит, но не от испуга, скорее от возмущения:

— Пап, ты что себе позволяешь?! Ну-ка быстро отпустите Алекса!

— И не подумаю! Ты должна быть на встрече с нашими партнерами, а не развлекаться со всяким быдлом!

Энея побледнела.

— Не смей оскорблять моих друзей! Не заметил, что я уже взрослая?!

— Заметил. Но у тебя есть обязанности, — холодно отрезал отец. Что удивительно, у его сетевого воплощения нет уровня. То есть он, не создавая персонажа, зашел в "Хрустальную Сферу", пинком открыв только ему известную "дверь", тут же получил отряд наемников и информацию, где искать дочь?!

— В логаут! Без разговоров! Машина ждет. У тебя пять минут, чтобы привести себя в порядок!

— Я не пойду!

Голос Энеи прозвучал тихо. Я вывернул шею, взглянул, — ее аватар медленно тает, растворяясь в воздухе.

Миг и она исчезла. Вопиющее нарушение прав игрока, но ее отца такие мелочи не волнуют. Он снова окинул меня брезгливым взглядом, сухо предупредил:

— Узнаю, что крутишься подле дочери, — найду в реале со всеми вытекающими последствиями! Она тебе не ровня, запомни. Железку ему верните. Возвращаемся!

Мой клинок просто воткнули в землю.

Всадники помогли отцу Энеи взобраться в седло, и отряд скрылся в лесу.

Я вытер кровь, подобрал оружие, от переизбытка чувств запустил фаерболом в груду камней.

Ничуть не полегчало.

****

Неделю я усиленно тренировался и фармил мобов на поляне.

Энея не появлялась. Несколько раз я пытался связаться с ней, но получал одно и то же сообщение:

Статус персонажа: офлайн.

За это время я заработал три уровня. Мой навык боевой акробатики значительно вырос. Теперь импровизированную полосу препятствий, сооруженную на прогалине, прохожу без проблем. Выученные удары отработал до полного автоматизма. Головой в пни больше не врезаюсь. Каст не срываю, даже если запыхался. Богомолов валю с первой попытки.

По ночам снова снятся кошмары. Грезится, что меня куда-то везут на каталке, заполошно пищит аппарат реанимации в изголовье. Просыпаюсь в холодном поту.

На восьмой день я не выдержал. Нечего тут киснуть. Надо жить дальше.

Пора бы наведаться в город, продать накопившийся лут, купить себе новую экипировку, а то действительно, выгляжу, как оборванец!

Глава 6

Хрустальная Сфера. Стартовые локации…

Агрион, как я и ожидал, оказался провинциальным городком средневекового образца.

Брусчаткой вымощена только центральная улица. Стоит с нее свернуть, как начинается лабиринт кривых и довольно непрезентабельных переулков.

Игроков много. Их нетрудно отличить по экипировке, фреймам. Местные НПС никуда не спешат, не носятся, как угорелые, — у них своя жизнь.

Стражники на меня покосились, но в город пропустили. По обрывкам разговоров я понял: здесь все еще ликвидируют последствия внезапного ивента. Дома, пострадавшие при землетрясении, уже привели в порядок, а вот городские подземелья по-прежнему зачищают, — для начинающих игроков появились разовые задания и даже короткие сюжетные ветки, связанные с внезапным прорывом нежити. За их прохождение повышают репутацию с городом.

Статус Энеи "офлайн". Надеюсь, она все же вернется в игру, и тогда мы сможем нормально поговорить. Драматизировать ничего не собираюсь.

Мне предстоит полное приключений и опасностей путешествие. Я твердо намерен добраться до Лазурных гор и выполнить задание, разгадать тайну своего клинка. Но к походу нужно основательно подготовиться. Тренировки ясно дали понять: щит я могу использовать только в крайних, исключительных случаях. Левая рука мне нужна для быстрого использования зелий и каста заклинаний, — без завершающего пасса они не срабатывают.

Значит в приоритете одежда, доспехи, запасное оружие, эликсиры и ювелирка.

Рынок на центральной площади Агриона мне совершенно не понравился. Он небольшой, всего пара десятков торговых точек. Цены приемлемые, а вот ассортимент товаров рассчитан на начинающих игроков. Вещи без статов, преимущественно до десятого уровня включительно. Изредка попадаются экземпляры брони и оружия, рассчитанные под 12+, но у меня особые требования к удобству, приходится безжалостно отметать все тяжелое и громоздкое.

Выбор экипировки для меня очень важен. Нужны легкие доспехи, с дополнительными характеристиками, но среди "развалов" выставленного

на продажу лута ничего подходящего не вижу. Сто двадцать золотых — невелико богатство. Потратить его надо с умом.

Интересно, а Димиан вернулся в город?

Пытливо рассматриваю вывески на первых этажах зданий, окружающих площадь.

"Ювелирная лавка Югульда".

"Манускрипты и свитки".

"Зелья от лучших алхимиков Агриона".

"Оружейная Хорга".

"Модная одежда".

"Писарь. Картограф".

"Товары Димиана".

Для каждого из торговцев, чтобы сбить цены и расширить ассортимент интересными вещами, нужно выполнить задания, иначе никак. В этом смысле Димиан выгодно отличается от остальных. С ним у меня сохранились дружеские отношения, несмотря на события в Залесье.

****

— Алексатис! Рад снова тебя видеть! — Димиан узнал меня, встретил радушно. — Выбрался, значит в город? А я все думал, когда же заглянешь? Смотрю, возмужал, окреп! — он разглядывает мой изрядно потрепанный кожаный доспех.

Раньше я не задумывался, а как нас, игроков, воспринимают НПС? Есть ли у них хоть толика самосознания? Или "жизнь" этих персонажей полностью подчинена программам? По поведению торговца судить сложно. Речь явно не штампованная, в этом я смог убедиться еще на околице Залесья.

— Хорошего тебе дня, Димиан. — я соблюдаю вежливость. — Ты прав, поизносился, вот сразу о тебе и вспомнил.

— Так правильно! — одобрил он, поглаживая короткую бородку. — Я ж не скупщик какой-то базарный. У меня хоть товара и понемногу, но зато вещи от мастеров! Не битые, не ношеные, без всякой там оттертой крови да ржави! Вот сюда проходи Алексатис! — торговец толкнул неприметную дверь.

Я, честно говоря, обалдел. Эта часть магазина явно предназначена для особых посетителей. Ассортимент на уровне, но вещи представлены в одном экземпляре. Да, хорошая репутация с НПС способна творить настоящие чудеса! Еще бы цены чуть ниже…

Первым на глаза попался комплект нательного белья. Тонкая ткань, мягкая, приятная на ощупь. Незатейливая вышивка. Цена 18 золотых.

Читаю характеристики:

Домотканая нательная рубаха. Изделие мастера.

Прочность 100/100

Броня 1.

Вес 0,5.

Бонус при использовании: +5 % к уровню hp.

…

Домотканые подштанники. Изделие мастера.

Прочность 100/100

Броня 1.

Вес 0,5.

Бонус при использовании: +5 % к уровню hp.

…

У меня сейчас выносливость 10 единиц, следовательно, hp=100. Если надену эти штаны и рубаху, станет 110!

Примерил. Вещи удобные, а главное, — их можно носить под легкими типами брони.

18 золотых за нижнее белье! Как-то в голове не совсем укладывается, но делать нечего. Вещи действительно удобные и нужные.

— Хороший у тебя товар. Вот эти штаны и рубаху беру.

— Да ты ценишь комфорт! — Димиан доволен.

Конечно, ценю! Теперь доспехи точно натирать не будут. А дополнительные очки здоровья при моем уровне реализма, — это еще и отсроченный "болевой порог". Кстати, выраженный в процентах бонус вещей, не потеряет актуальности с ростом уровней и характеристик!

Звякнул колокольчик входной двери, и Димиан заторопился назад в общий зал:

— Ты пока осмотрись, Алексатис. А я скоро вернусь.

Пользуясь случаем, я решил сравнить цены, заглянул на аукцион. Быстро отфильтровал товары, нашел схожий комплект.

По 50 золотых за вещь! Статы те же самые. А в чем тогда разница?

Ого! *Нательная рубаха. Реликт.*

Значит, кто-то разгадал древний секрет и научился делать схожие вещи? Что ж, такой мастер заслуживает уважения.

На внимательное изучение товаров в VIP-комнате Димиана у меня ушло больше часа.

Нашел отличный кожаный доспех, — он обойдется мне еще в пятьдесят

золотых. Сапоги, штаны, куртка, перчатки и шлем. Изделия мастера. Каждая вещь дает плюс к одной из основных характеристик. Комплект сделан с умом и старанием. Сидит удобно, статы друг друга не дублируют. Если на тебе надеты все вещи из комплекта, получаешь дополнительный бонус к их прочности +10 %.

Вернулся Димиан, обрадовался, узнав, сколько денег я намерен потратить в его магазине.

Отсчитал ему 68 золотых, тут же переоделся.

— Красавец!

…

Ваша репутация с торговцем повысилась. Текущее значение: Уважение. Следующий уровень — бескорыстная дружба.

…

Мы разговорились.

— Димиан, вот ты много путешествуешь, верно?

— Да уж, приходится.

— А в Лазурных горах бывать не доводилось?

— Нет. Так далеко не забирался. Дороги туда не изведаны. Купцы из столицы караван снарядили, охрану хорошую приставили, думали торговый путь открыть. Так не пробились через дикие земли. Думается, тут целое войско нужно.

— А с кем торговать-то собирались?

— Ну, с гномами, конечно. В предгорьях темные эльфы живут, а выше — гномы, — уверенно ответил Димиан. — У них камни самоцветные и руды — все дешево. А у нас — мануфактура разная. Но разве телепортами много наторгуешь? Тракт нужен охраняемый. Только когда его проложат?

— Скажи, а порталы маги создают и поддерживают?

— Конечно. Кто ж еще? Только берут дорого, да не всякий раз могут. Тут, понимаешь, их общие усилия нужны, чтоб, к примеру, охрану, торговцев и груз перекинуть. Но сам подумай, если архимаг столичный портал держит всего семь секунд, а потом выдыхается, какой тут бизнес? Только одни расстройства.

— А свитками? — осторожно поинтересовался я.

— Ох, не знаю, — покачал головой Димиан. — Боязно. Свитки — штука коварная. Стоят они недешево, а точность при больших расстояниях низкая. Нужно хорошо знать местность. Без подробной карты товар потеряешь, и сам вряд и жив останешься.

— Но в принципе это возможно?

— Да, — торговец сощурился. — А ты почему выспрашиваешь?

Мысль у меня созрела. Сейчас проверим, хватит ли текущего уровня репутации, чтобы подбить Димиана на рискованное предприятие?

— А если кто-нибудь путь разведает, координаты уточнит, с гномами договорится, да площадку для приема грузов подготовит?

— Такого храбреца я бы щедро вознаградил, — вздохнул Димиан. — А то с гильдией разоришься, никаких самоцветов не захочешь. Вот если бы самому! — глаза у него загорелись. — Пока через дикие земли дорогу не проложили, можно целое состояние сколотить!

— Я бы рискнул. Только свитков нет. Нужны два, — туда и обратно.

— Алексатис, ты серьезно, аль шутишь? Откуда координаты-то взять? Гильдия их в строжайшей тайне держит.

— А у меня отметка на карте есть. И задание, как раз к одному из мастеров-гномов. Знаю, что хороший картограф по маркеру может координаты вычислить. Останется их в свиток вписать…

Торговец изменился в лице. В обморок бы не упал. Чувствую, нешуточная борьба у него внутри идет.

— Ох, боязно, но выгода… — Димиан вскинул взгляд. — С демонами ты водишься, — тут же припомнил он.

— А ты с вивернами.

— И то правда!.. — торговец нервно рассмеялся, но через миг снова впал в тяжелые думы. — Свиток в такую даль монет на пятьдесят потянет.

— А выгода, если все получится? — чувствую, надо его "дожимать". — Мой риск, твои деньги. Как такой расклад?

Хмурится. Думает. Сопит.

— По рукам, Алексатис! — наконец решился Димиан. — Коли сходишь, да вернешься, клянусь, в долгу не останусь! Принесешь камней самоцветных, да путь разведаешь, чтоб хотя бы с кобылкой телепортом ходить — награжу щедро. Ну а если голову сложишь…

— Вот не надо, заранее, — остановил его я. — Пошли за свитками и к картографу.

— А ты не торопись. Есть у меня свитки, — он полез в сундук, что пылился в дальнем углу. — Вот. Аж три штуки. Никто ведь не покупает. Дорогие.

— Мне сказали, что картограф цену заломит, если ему про телепорт проболтаться.

— Верно. И знать ему о нашем плане не надобно. А как же быть?

— Есть идея. Сам к нему схожу. А координаты уже тут, у тебя впишем. Договорились?

— По рукам!

…

Вы получили новое задание: "Торговый путь".

Тип: редкое.

Добудьте координаты одной из локаций региона "Лазурные горы". Разведайте путь при помощи свитка телепортации. Принесите Димиану самоцветы.

Награда: Вы получите??? золотых монет (зависит от количества самоцветов, что удастся добыть у гномов). Ваша репутация с торговцем существенно возрастет.

*** * ***

Картографом, к моему удивлению оказался игрок.

Вихоралус, ну и имечко…

— Привет! — он рад посетителю. — Есть обновление карт катакомб и новый атлас окрестных подземелий, с рекомендациями по боссам! Три золотых, и ты полностью в теме!

— Не интересует, — я сел в глубокое кресло. Славно, что он не НПС, теперь знаю, как построить разговор. — Мне нужен навигатор.

Молчит.

— Значит, не торгуешь? — делаю вид, что крайне разочарован.

— Боты[11] запрещены, — неуверенно промямлил он.

— Ну и что? — пожимаю плечами. — У меня задание. Надо добраться побыстрее, желательно придерживаясь дорог.

— Нет. Я только недавно дело открыл. Не хочу неприятностей. Скачай себе бота из сети.

Я недовольно поморщился.

— Ладно. Ну, хоть координаты цели определи. Надо ведь ввести конечный пункт следования.

— Это запросто! Дай взглянуть.

Я переключился на глобальную карту материка. Она у меня вся "туманом войны" затянута, кроме ближайших окрестностей Агриона. Ну, еще у западного среза красуется вопросительный знак. Сделал скриншот.

Вихоралус посмотрел на снимок, вскинул недоуменный взгляд.

— Нет, я не самоубийца, — отвечаю на немой вопрос. — Буду идти, понемногу прокачиваться, а на безопасных участках бота включать. Не торчать же мне по 24 часа в сети?

— Дело твое. Десять золотых.

— Не дороговато ли?

— В самый раз. Я бы сделал скидку, в надежде на копию твоей карты в будущем, но до Лазурных гор по земле пока еще никто добраться не смог. Ну, как? Платишь?

Скрепя сердце выложил десять золотых монет.

— Держи координаты, — у меня мигнула пиктограммы входящего сообщения. — Если все же дойдешь, маршрут никому не показывай. Я тебя со столичным картографом сведу. Он хорошие деньги обещал.

— Даже так? А нет ли какого официального модуля, чтобы подробно путь фиксировать?

— Есть. Специальный картографический. Только он вряд ли тебе поможет. Не всякий может его использовать. Надо прежде достижение получить, называется "Первопроходец". Дается при открытии новой локации или частых путешествиях на дальние расстояния.

— Ладно. Бывай. Обойдусь и без модуля.

Пусть Вихоралус запомнит меня самонадеянным, недальновидным искателем приключений. Тогда слухи точно не поползут.

*** * ***

— Ну как? Добыл координаты? — Димиан весь извелся, пока я был у картографа.

— Конечно, добыл.

— Тогда к делу! — он выложил на стол три свитка телепортации. — Если разведаешь местность, договоришься с гномами, я в долгу не останусь.

Да. Он рискует свитками, я — головой. Все по-честному.

События закрутились неожиданно, быстро. С утра, собираясь в город, я и не помышлял о столь резких переменах в жизни, но тем интереснее.

— Вписывай координаты, у тебя почерк разборчивый.

Димиан сел за стол, пододвинул к себе письменный прибор, закусил губу — волнуется, скрипит пером, тщательно выводит цифры.

— Готово. Во второй свиток я местечко у себя на заднем дворе вписал. Третий оставил про запас, мало ли какая непредвиденность в дороге приключится? Сумка гляжу у тебя вместительная, — он встал, открыл сундук, вытащил оттуда три запертых, плотно перевязанных бечевкой шкатулки.

— Что это?

— "Призрачная пыль". Нужна для обработки руд, изменения их свойств. У нас медные гроши стоит. Но слышал, в Лазурных горах гномы за нее

хорошую цену дают. Обменяешь на камни самоцветные.

— Какие именно?

— Вот список. От наших мастеров-ювелиров.

Быстро же он подсуетился. Хотя, чему тут удивляться? Задания ведь загодя формируются. Получил — выполняй.

Если честно, меня больше интересует тайна клинка. Первым делом разыщу мастера Юрга, а уж затем по возможности займусь торговлей с гномами.

Вспомнилось предупреждение Андра относительно свитков телепорта, работающих по координатам. Выглядят они необычно. Печатей нет. Как активировать — непонятно.

Внимательно рассматриваю пергамент.

Ага. Появилась подсказка:

Свиток телепортации. Магический предмет. Изделие гильдии.

Для активации коснитесь вписанных в текст координат.

— Ежели готов, пошли ко мне на задний двор, — торопит Димиан.

— Пошли.

Надеюсь, у свитков есть своего рода "защита от дураков". Координаты, что дал картограф, двумерные. Они не учитываю такого показателя, как "высота", а я ведь собираюсь совершить мгновенное перемещение в горную местность!

"Разработчики наверняка все продумали, — мысленно успокаиваю себя. — Иначе как Энея с Андром появились в подземелье?"

*** * ***

Хлопок телепорта, и мир скрутился в тугую радужную спираль.

Падаю. Внутри все обмерло. Ошибся? Нет у свитков никакой защиты?!

Смягчая удар, отпружинила разлапистая ветка. Снова падение, теперь короткое. Сильно припечатался плечом. Лежу, не шевелясь, глаза зажмурены, сердце готово выскочить из груди.

Жив.

…

Вы обнаружили регион: Лазурные горы.

Получено достижение: Первопроходец. + 5 % к получаемому опыту при открытии новых локаций, успешной прокладке маршрутов (в том числе и морских).

…

Пошевелился, — вроде бы все нормально, ничего себе не сломал при

падении.

Приоткрыл глаза. Лежу под сенью огромной сосны. Вплотную к ней возвышается утес. Прав был Димиан, — с лошадкой и грузом тут вообще не вариант. А вот защита у свитков все-таки есть. По ободранным веткам кустарника, приютившегося в расселинах, нетрудно сообразить: телепорт выбросил меня на небольшой выступ скалы, откуда я тут же успешно сорвался.

Высота небольшая, да и падение смягчили ветки сосны. В общем, мне крупно повезло, — отделался легким испугом.

Я встал, отряхнул прилипшие иголки, огляделся, прислушался.

Воздух чистый, прохладный. Где-то неподалеку шумит бурная порожистая река. Вокруг, куда ни глянь, — горы. По склонам растет смешанный лес. Лиственные деревья одеты в желто-багряный осенний наряд. Хвойники выделяются темной зеленью крон, образуют ассиметричные пятна. Солнышко висит низко, греет слабо.

Заповедные места. Красота необыкновенная.

Прямо передо мной лежит небольшая оканчивающаяся обрывом каменистая пустошь. Среди пожухлых султанчиков травы видна тропинка, значит места обитаемые.

Открываю карту. Ага. Картографический модуль (я его скачал из внутриигровой сети) работает исправно, в локальном режиме отображаются все подробности рельефа. Сетка координат накладывается без проблем. Знак вопроса исчез. Если пойти направо, вверх по тропинке, она вскоре приведет к пещере, у входа в которую и расположена кузница мастера Юрга.

Отлично!

Над головой раздался непонятный едва слышный звук. Будто сопит кто-то.

Я медленно поднял взгляд. На нижней ветке сосны в напряженной позе замерла готовая к прыжку рысь.

Ее глаза горят желтым огнем. Под пятнистой шкурой бугрятся мускулы.

Клинок выхватить не успею. Каст? Думаю, что бесполезно.

Мое замешательство несложно понять.

Высокогорная рысь, уровень 18. Питомец.

Один удар ее лапы отправит меня в респаун. Крошечную искорку оптимизма внушает слово "питомец". Рысь не дикая. И хозяин где-то поблизости.

Шаги за спиной. Двое. Поступь легкая, едва слышная.

— Сара, ну-ка слезай! Нечего приставать к маленьким! — раздался

звонкий девичий голос.

Рысь послушно спрыгнула на землю, вальяжно прошла мимо.

Я обернулся.

Меня насмешливо и беззастенчиво рассматривают две юные дроу. Дымчато-пепельная кожа, светлые волосы, выразительные глаза с красноватыми зрачками, вязь тату, сбегающая от висков к скулам, изящные легкие доспехи, подчеркивающие стройность фигур, — их образы привлекательны, но опасны.

Лиори. Воительница 21-го уровня.

Кимберли. Воительница 21-го уровня.

— Привет! — веду себя дружелюбно.

— Привет, — Кимберли запустила пальцы в густую шерсть на загривке своей питомицы. Рысь ни на секунду не выпускает меня из поля зрения. — Видели, как ты грохнулся со скалы, — она сдерживает улыбку. — Куда путь держишь?

— Я ищу мастера Юрга.

— О, тогда занимай очередь, — рассмеялась Лиори. — Мы первые!

Их дружелюбие невольно подкупает.

— Пошли с нами, — предложила Кимберли, — тут недалеко. — Она отпустила рысь, и та, принюхиваясь, потрусила вверх по тропинке. — Как наши места? Нравятся? А сам-то откуда?

— Из Агриона. Красиво тут у вас, — мы непринужденно разговариваем. Судя по поведению юных дроу, никакой опасности поблизости нет. — А почему горы называют "Лазурными"? — поинтересовался я.

— Ночью сам поймешь, — загадочно ответила Лиори.

Тропинка забирает в гору, огибая каменные выступы.

Вскоре началось сосновое редколесье, за ним виднеются изрядно выветренные обрывистые стены ущелья.

Тропа становится все уже и круче. Еще один поворот, и она вывела нас на обширную площадку, расположенную перед входом в пещеру.

Приземистый одноэтажный дом и хозяйственные постройки срублены из толстых бревен, проконопачены мхом.

Из кузни, вытирая руки, вышел гном. Щурясь от яркого солнечного света, он добродушно усмехнулся в усы, словно увидел давних знакомых.

— Здравствуй, мастер Юрг!

— Здравствуй, Лиори! Привет, Кимберли! — радушно приветствовал их гном. Меня он проигнорировал. Что называется, "в упор не заметил". Похоже тип еще тот.

Ладно, пока подожду в сторонке. Рысь разлеглась на солнышке, поджидает хозяйку.

— Что привело ко мне на этот раз?

— Ким хочет заказать украшение, — ответила Лиори. — Ты ведь сможешь помочь? У нас есть эскиз!

— Ну, давайте посмотрим, — гном развернул свиток. — Так-так. Здесь понадобятся особые камни. Принесли, надеюсь?

Дроу огорченно переглянулись. Похоже, камушков у них нет, значит, девчонкам сейчас выдадут задание. Точно. Кимберли наклонила голову, внимательно слушает гнома.

— Найдем! — уверенно пообещала она. — Скоро вернемся!

Две юные дроу распрощались и ушли.

Гном, даже не взглянув в мою сторону, вернулся в кузницу.

Ладно. Никто и не обещал, что будет легко.

* * *

Постучав в дверь и не получив ответа, я вошел внутрь.

Здесь жарко. Мастер Юрг положил в шкатулку принесенный дроу эскиз, обернулся, сурово спросил:

— Что надобно?

Гномы — ворчливый народ. Незнакомцев встречают настороженно, но, если подружишься с ними, — не пожалеешь.

— Я слышал, вы мастер своего дела и…

— Короче? — он вопросительно вскинул кустистую бровь, усмехнулся в усы. — Не надо меня обхаживать.

Странное поведение для НПС!

Мастер Юрг, не получив немедленного ответа, утратил ко мне интерес, начал перекладывать железки на верстаке, случайно порезал палец об острый край принесенного в ремонт стального нагрудника, отдернул руку, забористо выругался.

Не может быть! Он, как и я, чувствует боль?!

Сразу вспомнился разговор корпов, услышанный в подземелье. Юрг, Юрген — звучит похоже. Уж не запихнули ли строптивого технолога "Инфосистем" в игру, предварительно вживив ему нейроимплантат?!

— Так и будешь молчать? Говори, зачем явился, нечего попусту от работы отвлекать.

— Вещь мне одна досталась старинная. Не взгляните?

— Отчего ж не взглянуть? Показывай, раз пришел, — немного

смягчился мастер Юрг. — Как звать-то тебя? Издалека явился?

— Алексатисом зовут. Я из Агриона. Город такой на берегу реки Плескавки, может слышали?

— Нет, не слыхал, — ответил гном. — К нам с равнин давненько никто не заглядывал.

Странно. Фрейм у него, как у НПС. И задание на "мастере Юрге" завязано. Еще одна грань проводимого корпорацией эксперимента, о которой мне знать не положено?

Не буду ничего усложнять. Может анимация у него такая: руку отдергивать, если порезался?

— Вот, — я извлек клинок из ножен, положил на верстак.

— Каргонитовый сплав? — едва взглянув на оружие, удивленно пробормотал мастер. — Древняя вещь. И где ж ты такую редкость добыл?!

— В подземельях близ Агриона.

— Сам?

Я кивнул.

— Врешь, — мастер Юрг взглянул осуждающе. — Слабоват ты для таких подвигов. Тайна сплава давно утеряна. Изделия из него золотом не оценишь. Может и сохранились древние тайники, но стерегут их создания Ушедших Богов — големы, огонь изрыгающие.

— Големов там точно не было. Обычная с вида пещера.

— Ну, значит, ты по следам чьим-то прошел, — ворчливо заключил гном.

— Я про руны хотел узнать. И спросить, можно ли клинок отремонтировать? Прочность повысить? Урона ему добавить?

— Недостоин ты! — отрезал мастер Юрг, смерив меня взглядом. — Слаб и недостоин таким оружием владеть!

Приплыли, называется! А как же задание?!

Ничего не понимаю. Он просто обязан рассказать мне о клинке! И заинтересоваться вещами из каргонита, спросить, не смогу ли добыть еще? Так подсказывает логика, но гном снова утратил ко мне интерес.

Ваша репутация с мастером Юргом пострадала. Текущее значение: Недоверие.

Обидно! Понятия не имею, как в ту пещеру попали изделия из каргонитового сплава? Водой, скорее всего, принесло. Не зря же наплывы льда имели вид замерзшего потока?

Из-за недоверчивого и несговорчивого НПС два моих задания вдруг оказались под угрозой срыва. Да и положительная репутация с гномами сейчас очень важна. Но как исправить ситуацию?

Попробовать поторговать с ним? Может "призрачная пыль" заинтересует мастера Юрга?

Я забрал клинок, вложил его в ножны, поинтересовался:

— А нет ли у вас чего на продажу?

— Есть, — равнодушно ответил гном.

Ну, хоть стандартный интерфейс торговли открылся, и то дело! Взглянул на доступные для меня товары.

Две простеньких деревянных дубинки с шипами, — по пятьдесят золотых каждая, да ржавый кинжал за сотню!

Да уж… С таким отношением к себе много не наторгую. Надо срочно исправлять ситуацию, иначе самоцветов мне не видать. Придется возвращаться к Димиану с пустыми руками.

Для начала попробую предложить гному хитин. В горах холодно, насекомых я тут вообще не заметил. Надеюсь, он заинтересуется необычным для этих мест материалом?

Переместил в окошко интерфейса "малую хитиновую пластину".

Медный грош за десять штук?! Да он издевается?!

Пробую продать "жало осы". Никакого эффекта. Цена та же.

Ладно. Наконечники самому пригодятся. За бесценок не отдам. Еще одна попытка.

Извлекаю из инвентаря лут, добытый с богомолов.

— Откуда взял? — мастер Юрг мгновенно изменился в лице, едва увидев черный чешуйчатый материал.

— В бою добыл.

— Не лги! — глаза гнома вновь осуждающе блеснули. — Не мог ты с гидрой справиться! Ты бы и к краю Гиблых Болот не подступился!

— Мастер Юрг, мне незачем врать. Это вовсе не шкура гидры, а чешуйчатый панцирь насекомого, добытый мною в бою!

— Ну-ка дай поближе взглянуть!

— Вот, пожалуйста.

Он долго рассматривал растущие внахлест чешуйки, перебирал их, поглаживал, пытался оторвать одну от другой, разве только на зуб не попробовал, затем со вздохом вернул.

— Правду говоришь. Это не гидра. Но уж очень материал похож! И по свойствам едва ли уступает… А много ли хитина с одного насекомого содрать можно?! — тут же поинтересовался он.

— Ну, вы только что сами видели, мастер…

— Хватит "выкать". Дело у меня к тебе появилось!

…

Ваша репутация с мастером Юргом возросла. Текущее значение: Заинтересованность.

Ваша репутация среди гномов Лазурных Гор возросла. Текущее значение: Равнодушие.

…

— Слушай внимательно, Алексатис. Есть у меня незавершенный заказ. Очень важный! Сможешь добыть десять таких шкур?!

— Это не шкура, а скорее…

— Не перебивай, названия мне не важны! "Пластина", "шкура", "панцирь" — все равно! Главное — материал подходящий! Добудешь?! Я в долгу не останусь! Такой доспех тебе сделаю, — и в бою защитит, и сил добавит, и век не износится!

…

Доступно новое задание: "Незавершенный заказ".

Добудьте десять панцирей черных богомолов для мастера Юрга (время на выполнение ограничено двумя днями).

Дополнительно: Добудьте еще десять панцирей черных богомолов, чтобы мастер Юрг смог изготовить для вас доспех (время на выполнение не ограничено).

Награда: Сет (комплект) легких чешуйчатых доспехов, изготовленных мастером.

Награда: Ваша репутация с мастером Юргом и среди гномов Лазурных гор значительно повысится.

…

Соглашаюсь не задумываясь. Где фармить богомолов, знаю. А если повысить репутацию с мастером, то, надеюсь, он станет более словоохотливым, расскажет о моем клинке!

Да и доспех меня сильно заинтриговал!

— Я согласен. Могу сейчас отдать шесть чешуйчатых панцирей, чтобы вы начали работу. Остальные доставлю послезавтра.

— А раньше не сможешь? — отношение гнома ко мне разительно переменилось.

— Раньше не успею. У меня есть еще одно срочное, невыполненное поручение. Один торговец попросил обменять "призрачную пыль" на самоцветы, да не какие попало, а по его списку. Может быть, укажете дорогу к ближайшему поселению гномов, чтобы мне время на поиски не терять?

— Укажу. Но поселение тебе не нужно. Все равно чужака внутрь не пустят. Для этого специальные торговые посты построены. Один как раз

неподалеку за ущельем Двух Ликов расположен. Ноги у тебя длинные, добежишь за пару часов. Я тебе путь на карте сейчас отмечу.

— Спасибо.

— Быстрее возвращайся, Алексатис! С недостающими панцирями. А теперь нечего время терять! — он бесцеремонно подтолкнул меня к дверям. — Беги за самоцветами, пока не стемнело! Увидишь две статуи — гнома и темного эльфа, так вот сразу за ними ущелье. Я весточку пошлю, предупрежу, чтоб тебя ждали.

****

Осенью в горах темнеет рано.

Бегу по дороге. Ноги дрожат от усталости. Быстро и неотвратимо сгущаются сумерки, боюсь не успеть мне до темноты!

Окружающие красоты теперь скользят мимо, не задевая воображение. Сказывается стопроцентный уровень реализма, все мое внимание сосредоточено на дороге, гляжу под ноги, чтоб не споткнуться и не сломать себе шею.

До входа в ущелье добрался уже впотьмах. Остановился перевести дух. Две статуи высечены в скалах при входе. Одна высокая, другая приземистая. Все, как и сказал мастер Юрг.

Вдалеке вижу проблески света. Похоже на факелы?

Ну, еще немного. Поднажмем!

К моему счастью ущелье оказалось коротким. Вскоре я увидел освещенную площадку и низкие бревенчатые строения, похожие на склады. Площадь вокруг костра пуста. За прилавками никого. Гномы, наверное, уже разошлись, бражничать не иначе.

Добежал, остановился, озираюсь. Вокруг ни души. Неужели даже охрана не выставлена?

Пискнул сигнал. На фоне ночной тьмы окошки интерфейса светятся особенно ярко. Что там? Входящее сообщение?

Открыл его, читаю.

Алексатис, я вернулась в игру. Очень хочу встретиться. Надо поговорить. Энея.

Я быстро набрал короткий ответ:

Сейчас не получится. На задании. Скину сообщение, сразу, как вернусь.

Скрипнула дверь. Двое гномов вышли на улицу, заметили меня, но ничуть не насторожились. Неспешно идут ко мне.

— Алексатис?

— Он самый!

— Юрг о тебе предупредил, — гном хохотнул. — Ноги-то у тебя длинные, а бегаешь медленно. Припозднился.

— Так что же теперь? До утра ждать?

— Ну, зависит от товара. Что на продажу принес?

— "Призрачную пыль". Взамен нужны самоцветы. Вот список.

Услышав название ресурса, гномы переглянулись.

— Самоцветов у нас хватает, — один из них быстро пробежал взглядом по списку. — А хватит ли у тебя "пыли"?

Сразу в оборот взяли. Цен я не знаю. Не продешевить бы. Ладно. Начнем с малого. Димиан дал мне три одинаковых шкатулки. Достал из инвентаря одну, показал, спрашиваю:

— Торг?

Оба гнома вытянули шеи. При их телосложении выглядит, как знак крайнего волнения. Неужели "призрачная пыль" здесь настолько ценна?

— Пойдем. Я лавку открою, — пробасил один из них.

— Нет, я! — решительно возразил второй.

Оба насупились, сжали кулаки. Того и гляди сейчас в бороды друг другу вцепятся!

— Уважаемые, поднимете шум — остальные сбегутся. Оно вам надо?

Подействовало.

— Ладно, — тот, что пониже отступился. — Сегодня ты берешь, но завтра, сколько б ни привезли — мой черед будет!

— Договорились! Пойдем, Алексатис! Меня, кстати, Михиором зовут. А его Азамаулом, — два фрейма, как по волшебству, проявились неярким свечением.

…

Ваша репутация среди гномов торгового поста ущелья "Двух Ликов" возросла. Текущее значение: Заинтересованность.

…

— А еще "призрачной пыли" сможешь привезти? — Азамаул семенит вслед за мной.

— Смогу, — отвечаю уверенно, ибо демонстрация одной шкатулки Михиора вполне устроила. У меня в запасе остались еще две. И, похоже, сегодня они в ход не пойдут!

Внутри бревенчатого строения жарко. В углу камин. В нем пляшут языки пламени. Массивная низкая мебель отбрасывает длинные тени. Меня усадили за крепко сколоченный стол.

Михиор просеменил в смежную комнату, вернулся оттуда, волоча

мешок. Вдвоем с Азамаулом они приподняли его, водрузили на стол.

— Вот. Каменья будешь пересчитывать?

У меня едва челюсть не отвисла. Вовремя спохватился, взял себя в руки, спросил:

— По списку собирали?

— Ну, да. Юрг голубя с весточкой вперед тебя прислал.

Фокусирую взгляд.

…

Мешок с самоцветами. Вместимость 250. Вес 25. Занимает 1 слот инвентаря. Внимание, если мешок будет открыт, для камней потребуется 250 слотов.

…

Надеюсь, они туда кирпичей не напихали? Вскрыть и посмотреть не могу, — вместительности инвентаря, чтобы заново все упаковать не хватит.

— Ну, если по списку, тогда все в порядке, — я поставил на стол шкатулку, изо всех сил стараясь, чтобы руки при этом не дрожали. Кому сказать, 25 килограмм драгоценных камней за пару пригоршней "призрачной пыли"!

— Заночуешь? — Михиор быстро спрятал шкатулку к себе за пазуху.

— Нет. Назад надо возвращаться.

— Когда в следующий раз тебя ждать?

— На днях. Я сперва к мастеру Юргу заскочу, а уж потом к вам. Да, важный вопрос: вы сколько призрачной пыли возьмете?

— Слышал? — Азамаул погрозил Михиору пальцем. — Мой черед будет! Все возьмем! Сколько б ни привез!

— А камней самоцветных у вас хватит?

— Не сомневайся, — заверил меня Михиор. — Если понадобится — золотом отдадим. Или металлами редкими. Нам "пыль" ох как нужна, скрывать не будем. Без нее чудесные сплавы создать невозможно. Так что оптом заберем. Сколько б ни привез!

* * *

Хлопок телепорта, и мир скрутился в тугую радужную спираль.

На заднем дворе у Димиана темно, зато в окнах горит свет. Не спит торговец. Вижу, как выхаживает по комнате, волнуется.

Я постучал в дверь.

Грузные шаги, лязг засова, скрип петель.

— Алексатис! Вернулся! Хвала светлым богам! Ну, рассказывай!

— Может, сначала в дом пустишь?

— А ну да! — спохватился торговец. — Проходи! Проголодался? — теперь он пытается быть радушным хозяином, но едва ли получается: хоть и НПС, а весь на нервах.

— Потом поем, — видя его неуклюжие попытки собрать мне ужин, я решил, что лучше перекусить в таверне. — Дело сделано! Был я в Лазурных горах. С гномами торговал и на будущее договорился.

— Самоцветы принес?!

— Вот, — я извлек из инвентаря увесистый мешок, с усилием приподнял, поставил на стол, открыл. Самому не терпится посмотреть.

Эффект потрясающий: крупные, разноцветные, не ограненные камни, искрясь в свете свечей, хлынули на стол, со стуком покатились по полу.

Димиан кинулся их собирать. Явно не в себе. Надо же (респект программистам) настолько точно, достоверно смоделировать поведение торговца!

Подобрав упавшие на пол самоцветы, он несколько раз обошел вокруг стола, не веря глазам, не смея оторвать взгляда от горы драгоценностей.

— Еще у них есть?! — Димиан сглотнул, его кадык дернулся.

— Есть, не переживай. Ждут нас на днях.

— А сколько "призрачной пыли" готовы взять?

— Все, что доставим. Без вопросов заберут.

В обморок бы не упал. Но нет. Приосанился, взял себя в руки.

— С кобылкой пройдем?

— Без проблем. Место подходящее я присмотрел. Ни скал, ни деревьев и дорога поблизости.

— Разбойники не перехватят?

— Никто не знает. Я по темноте до гномов добирался. Болтать они не станут.

— Удружил ты мне Алексатис! Ох, как удружил! — Димиан все же оторвал взгляд от драгоценных камней, полез в окованный железом сундук, снял навесной амбарный замок, кряхтя, приподнял крышку. — Вот держи! — он протянул увесистый мешочек.

…

Вы получили три тысячи золотых.

Задание "Торговый путь" выполнено!

Ваша репутация с торговцем Димианом возросла. Текущее значение: Бескорыстная дружба.

Ваша репутация с жителями Агриона возросла. Текущее значение: Доброжелательность.

Ваша репутация среди торговцев Гильдии изменилась. Текущее значение: Настороженная заинтересованность.

Вы получили новый уровень!

У вас есть нераспределенные очки способностей и основных характеристик!

…

— Алексатис, я теперь буду в путь собираться. Пара дней мне понадобится. Ты уж не пропадай никуда, захаживай.

…

Получено новое задание: "Торговая экспедиция".

Тип: редкое.

Вернитесь к Димиану через два дня. Проведите торговца с грузом до торгового поста гномов.

Награда: Вариативна. Вы получите??? золотых монет, в зависимости от прибыли, полученной Димианом.

Внимание: ваша репутация в Гильдии Торговцев может существенно измениться, в зависимости от результатов выполнения задания.

…

Так. Причем тут репутация в Гильдии? Я ведь не торговец! Надо обязательно посмотреть, что пишут на внутриигровых форумах. Да и полученную награду соизмерить. Три тысячи золотых для начинающего игрока — богатство. Но адекватно ли вознаграждение?

Задание принимаю. Димиан тут же просветлел лицом, расправил плечи.

— Где заночуешь? У меня комнатка есть!

— В таверне остановлюсь. Не хочу тебя стеснять.

— Ты только не пропадай никуда, Алексатис!

— Не волнуйся. Отдохну. Высплюсь. Поброжу по городу.

— Ну, тогда ступай. В "Золотой Карась" иди. Хозяин — мой родственник. Сейчас записочку ему чиркну.

Не хочет Димиан упускать меня из виду! Впрочем, дело его. А мне еще задание мастера Юрга надо успеть выполнить. Один свиток телепортации в запасе есть, второй прикуплю. Для вида остановлюсь в "Золотом Карасе". Посплю пару часиков и к рассвету на знакомую поляну подамся. Богомолов фармить!

* * *

Устроившись на постоялом дворе (кстати, вполне приличном, Димиан не солгал), я плотно поужинал и уединился в своей комнате, но спать не

лег. Есть важное дело. Покупать еще один свиток телепорта не кажется мне разумным. Товар редкий, дорогостоящий. Не хочу, чтобы слухи поползли.

Сев за стол, я извлек из инвентаря листы пергамента и письменные принадлежности, найденные в сумке чародея, расправил магический свиток, внимательно его изучаю. Вроде бы ничего необычного.

Пришло время испытать способности моего уникального класса.

Если я могу читать по губам, "перехватывая" заклинания, то почему бы не попытаться скопировать свиток?

Тщательно вывожу каждую букву. Работа не заняла много времени. Заклинание короткое. Смысла слов я не понимаю, — они на языке Ушедших Богов. Но должно сработать, если конечно мой текущий уровень развития позволит.

Сейчас проверим.

Скопировал все до последней закорючки, заново перепроверил, особых различий не нашел. Разве что почерк у меня вовсе не каллиграфический.

Теперь нужно вписать координаты.

Открыл свою карту, нашел заветную поляну, ввел в создаваемый мною магический предмет координаты прогалины, где тренировался.

Готово!

Быстро собрал вещи, двери в комнате оставил запертыми изнутри.

Волнуюсь. Кончики пальцев слегка покалывает. Хороший знак! Коснулся координат.

Ничего не произошло!

Расстроился, сел на краешек кровати, смотрю на свиток, думаю. В чем разница? Почему один пергамент срабатывает, рассыпаясь в пыль при активации, а другой — нет?

За ответами пошел на внутриигровой форум. Покопать его пришлось изрядно. Свитки с различными заклинаниями, как правило, изготавливаются писарями, а затем их относят в Гильдию Магов.

Зачем?

Купить свиток можно опять-таки, либо у писаря, либо лавках Гильдии.

Снова копаю форум в поисках информации:

…

Выбрал профессию писаря. Копирую свитки, а они не работают. Народ подскажите, в чем дело?

…

Не нуби! Сходи в Гильдию Магов пусть твои каракули там зарядят!

…

Спасибо! Содрали за "зарядку" нехило! Но теперь все работает!

…

Вот, значит, в чем дело!

Заклинание "телепортация" доступно исключительно магам и только с тридцатого уровня. У меня сейчас двенадцатый.

Не проще ли пробежаться до поляны пешком?

Нет. Я — нейр! Для чего мне даны уникальные способности?! Их надо развивать и использовать!

Так, выучить и скастовать "телепортацию" явно не получится, — уровнями пока не вышел. Но свитками может воспользоваться каждый. Значит, созданный пергамент осталось зарядить ментальной энергией!

Включаю поиск по форумам, ввожу запрос: "Зарядка магических свитков".

…

В каждом городском отделении Гильдии Магов есть источник, из которого маг-проводник черпает силу, заряжая свитки, амулеты и другие вещи, требующие собственного запаса ментальной энергии.

…

А можно зарядить самому?

…

Можно, если у тебя маны хватит. Сожми амулет в руке. Процесс пойдет автоматически. Если закончится мана, а предмет не заряжен, — все впустую. Лично я держу под рукой фиалы. Скорости регенерации не всегда хватает.

…

Свитки телепортации.

Малый радиус (прямая видимость) — 300 единиц ментальной энергии.

Средний радиус — 1000 единиц ментальной энергии.

Большой радиус — 5000 единиц ментальной энергии.

Сверхбольшой радиус (перемещение между материками) — 10 000 единиц ментальной энергии.

Примечание: народ, свитки можно заряжать совместно (группой). Если кто-то один потеряет концентрацию или сольется по мане — облом.

…

Теперь мне все понятно, за исключением одного, очень важного пункта: с какой скоростью мана передается от источника к заряжаемому предмету?

Выяснять придется опытным путем. Сейчас у меня интеллект 12 (поднял с уровней, полученных в подземелье), маны соответственно 120 единиц. Ее регенерация 4,34 единицы в секунду (сила духа, деленная на 2, плюс 0,84 очка дают "Сила разума", "Связь всего сущего" и

"Самоконтроль" — в него уже вложено три очка способностей).

Ну, хватит вычислений. Надо опробовать на практике. Особо не рискую, в крайнем случае свиток просто не зарядится.

Пересел на стул, свернул пергамент в плотную трубку, крепко сжал его в левой руке.

Появилось знакомое покалывание. Индикатор ментальной энергии дрогнул, резко пошел вниз. Примерно на трети шкалы стремительное падение замедлилось, а затем и вовсе прекратилось, — теперь световой столбик подрагивает у отметки "пятнадцать процентов", не обнуляясь, но и не прирастая.

Отлично. Скорости регенерации хватает! Но просидеть, перекачивая ману, мне придется около пяти минут.

Поначалу все шло хорошо. Затем закружилась голова. На второй минуте индикатор физической энергии начал медленно, но неумолимо проседать, — вскоре я ощутил сильную усталость, а дальше стало еще хуже: на третьей минуте в ход пошла моя жизнь! Уровень hp убывает медленно, но критическая отметка близка, — порог боли начинается с 77 %.

Сначала разболелась голова. Затем начало ломить мышцы, но осталось всего тридцать секунд!

Вытерплю. Не ради пятидесяти золотых, но, чтобы проверить границы своих возможностей!

Мышечная боль перешла в спазм. Ломит зубы. Соображаю плохо.

Двадцать секунд…

Десять…

…

Вы создали магический предмет: Средний свиток телепортации.

…

Три индикатора резко пошли вверх. Я сижу, абсолютно разбитый. Ощущение такое, что побывал под прессом.

Опыт запредельный, пугающий. Не завидую я магам, которые заряжают по полсотни свитков в день! Хотя у них нет нейроимплантатов.

Медленно прихожу в себя, оцениваю случившееся. К чему можно приравнять создание магического предмета?

В моем случае — к жестокому, скоротечному, неравному бою, когда силы, мана и жизнь расходуются нещадно.

Схватки, в которых мне довелось побывать, по затратам сил и остроте ощущений, — мелочь в сравнении с только что пережитым.

Нужно быстрее развиваться. Разгадать тайну своего клинка.

Обязательно выполнить задание мастера Юрга. Доспехи, которые он обещал сделать, мне очень пригодятся!

Я встал, прошелся по комнате, выпил воды, а затем снова уселся за стол, аккуратно разложил листы пергамента и принялся заново копировать свиток телепортации.

Нет, я не мазохист. Просто мысль заработала в нужном направлении: вспомнил, что регенерация ментальной энергии в подземелье подле Алтаря Хаоса происходит практически мгновенно. Вот где я смогу без особого риска заряжать магические предметы!

Сделал пять пергаментов в дополнение к уже созданному, взглянул на время. Три часа ночи. Ближайшие дни обещают быть очень насыщенными. На сон отпустил себе два часа. Важно успеть добыть панцири богомолов, отдать их мастеру Юргу и побывать у гномов, прежде чем Димиан соберет необходимое количество "призрачной пыли".

* * *

На знакомой поляне я появился только в половину шестого утра.

Палатку ставить не стал, еще успею. Время респауна у местных мобов — два часа. Так что сначала фарм, а уж потом все остальное.

В приподнятом настроении я вышел из кустов орешника.

Три шершня вьются невдалеке. Две саранчи затаились в густой траве. У руин сторожевой башни на первый взгляд ничего не изменилось.

Странно, что не видно ни одной осы. Причина — очередной уровень, что я заработал? Мелковаты они стали для меня?

Локация на 100 % адаптивная. Редкость для стартовых регионов. Обычно мобы "подрастают" на два-три уровня, не больше. Хочешь развиваться дальше, — милости просим в неизведанные земли.

Размышляя, я без особого труда завалил шершней и направился к развалинам. В инвентаре припасен крепкий канат, надо спуститься в подземелье, попробовать зарядить свитки подле Алтаря Хаоса.

Сейчас должны появиться три черных богомола. Саранчу я трогать не стал, прошел вне зоны агро двух мобов.

Жду, но ничего не происходит. Кусты шиповника неподвижны, лишь легкий утренний ветерок лениво ерошит листву.

Куда же они подевались?

Еще один шаг. Я уже на границе колючих зарослей, внимательно осматриваюсь.

Второй ярус руин выглядит странно. Серый плитняк почему-то

порыжел. Деталей не различить. Не то мох, растущий на камне, выгорел на солнышке, не то…

Стена "шевельнулась". Я невольно вздрогнул от неожиданности, когда отвратительная тварь, распластавшаяся по древней кладке, изогнулась, шевеля в воздухе тонкими, длинными лапами.

…

Гигантская ядовитая многоножка. Уровень 12.

Жизнь 90/90

…

Земля под ногами вспучилась. Рассыпая комья сухой почвы, появилась коричневая клешня.

…

Медведка. Уровень 12.

Жизнь 90/90

…

Кусты вдруг выворотило с корнем. Устрашающего вида моб вырвался из-под земли, ринулся на меня, но неделя упорных тренировок не пропала зря. От внезапной атаки я уклонился, машинально скастовал на медведку "Слабость", ударом "Таинственного клинка" глубоко рассек прочный на вид хитин, целясь в уязвимое место, там, где массивная клешня соединяется с лапой.

Тварь взвыла. Я отскочил в сторону, читая "Лед". Многоножку, изготовившуюся к прыжку, приморозило к камню. Арсенал боевых заклинаний пока невелик, но зато их применение удалось довести до автоматизма. Пока покалеченная медведка крутилась на одном месте, я влепил ей две ледяные стрелы, успел выпить фиал маны, и угостить примороженную к стене многоножку огненным шаром.

Еще ночью, штудируя форумы, я вычитал, что резкий контраст между двумя противоборствующими стихиями (лед и огонь) ведет к интересным эффектам, выраженным в виде дополнительного урона.

Спасибо тому магу, что поделился опытом. Многоножка "слилась", осыпаясь фрагментами хитина. Медведка получила от меня мощный добивающий удар (его я выучил, просматривая видео сольной работы паладина).

Вы получили новый уровень!

Расстроенный, даже не взглянув на лут, я вошел в дверной проем старого укрепления, присел на перевернутый ящик и крепко задумался.

Черные богомолы исчезли! Столь жестокого разочарования я давно не испытывал, хотя надо было догадаться, что локация адаптивна! Наверняка

это связано с подземельем, где часто появляются сотрудники корпорации. Не желая "светиться" перед игроками, они окружили руины и расположенный неподалеку вход трудно проходимой локой, где мобы постоянно меняются и превосходят случайно забредших сюда искателей приключений на один-два уровня.

Облом. С моим тринадцатым левелом богомолов тут уже не нафармишь.

Ладно. А где еще они обитают?

Быстро проштудировал игровую энциклопедию. Оказывается, черные ядовитые богомолы вообще встречаются крайне редко. Их исконная среда — Гиблые Болота, расположенные на юге. Кстати, там же водятся гидры, о которых упоминал мастер Юрг.

Похоже, задание накрылось?

Нет. Даже думать не хочу об этом!

Выход из ситуации нашелся довольно быстро. Стоило лишь успокоиться, как мысли заработали в правильном направлении. Раз локация адаптивна, значит достаточно привести сюда игрока седьмого-восьмого уровня, — в этом случае он активирует нужные мне скрипты, и произойдет генерация черных богомолов!

Да, но сразу возникнут вопросы, почему я забираю лут, и чем так ценны чешуйчатые панцири? Купить молчание можно за золото, но, увы — без гарантий. К тому же времени в обрез.

Кому я могу доверить свою тайну?

Энея! Она ведь вернулась в игру!

Открываю френд-лист. Энея в сети. Отлично! Поблизости есть небольшая деревушка, там и встретимся, если она согласится мне помочь.

Набираю сообщение:

"Привет. Я вернулся. Нужна твоя помощь. Можем поговорить?"

"С радостью!" — ответ пришел буквально через пару секунд.

"Какой у тебя сейчас уровень?"

"Девятый. Как и был. А это важно?"

"Расскажу при встрече".

"Ты назначаешь мне свидание?! Где?!"

"Заречье. Таверна подле брода через Плескавку. Когда сможешь?"

"Я недалеко оттуда".

"Отлично! Я скоро буду!"

"Жду".

Глава 7

Окрестности Агриона. Заречье…

До Заречья я добрался минут за двадцать.

Деревушка небольшая, но жизнь тут кипит: единственный в округе брод через реку Плескавку расположен у околицы. Рядом пост городской стражи и небольшой стихийно возникший подле него рынок. На берегу штабеля бревен, — мост, кажется, собираются строить.

В таверне много народу, в основном игроки. Все места за столами заняты. Энея поджидает меня у стойки. Часто посматривает на дверь.

Выглядит она сегодня… немного необычно. Белокурые волосы собраны в два прикольных "хвостика", которые похожи на ушки, как у озорного бельчонка, бросающего вызов всему миру.

Энея помахала мне рукой, что-то шепнула наклонившемуся к ней хозяину. Тот понимающе кивнул, посторонился.

Я протолкался сквозь толпу воинов с отличительными знаками клана Ворона на доспехах. Они громко и возмущенно требуют освободить отдельный стол, собираются отпраздновать успешное прохождение какого-то инстанса.

— Привет. Клево выглядишь!

— Привет! Это я так, себя подбадриваю. Надоело быть серьезной. Прическа типа "а нам все равно", — Энея взяла меня за руку, увлекла за собой, в неприметный коридор, начинающийся за стойкой.

Стих шум множества голосов. Мы вошли в просторное помещение, чем-то напоминающее современное кафе, идущее в разрез с атмосферой игрового мира. Здесь играет негромкая ненавязчивая музыка, большинство столиков свободны, лишь в одном месте я заметил двух магов тридцатого уровня, — они не спеша едят и беседуют.

Энея смутилась, когда я отодвинул стул, помог ей сесть.

— Ты не сердишься?

— Нет, — честно ответил я.

— Почему? — она пытливо, внимательно и немного виновато смотрит мне в глаза.

— Разве ты можешь отвечать за поступки другого человека? — вырвалось у меня. История с Кристой свежа в памяти, по-прежнему не дает покоя. Нет, я не ищу утешения, просто этот нелегкий опыт заставил многое переоценить.

— Алекс, это же был мой отец! Он хамски с тобой обошелся!
— Не страшно. Переживу. Хочешь поговорить о нем?
— Хочу. О себе…
— Давай я что-нибудь закажу.
— Уже завтракала, — в глазах Энеи вдруг блеснула слеза.
— Ну, тогда мороженного?
Она кивнула, украдкой вытерла слезы.
Нам принесли заказ. Я не голоден, дел по горло, но чувствую, ей нужно выговориться. Богомолы немного подождут.
— Понимаешь, я сюда сбежала. Хотела побыть одна.
— Почему в "Хрустальную Сферу"? Мне кажется ты не фанат виртуалки?
— Точно. Реальный мир — "мое все", — Энея грустно улыбнулась. — Поэтому и решила попробовать. Испытать себя. Там, где я совершенно ничего не смыслю. Где за спиной не стоят папины миллионы. Попробовать и понять, могу ли я что-то сама?
— И как?
— Знаешь, поначалу не очень понравилось. Наверное, посидела бы на берегу пруда и бросила. Но потом ничего, освоилась, — она попробовала мороженное. — У, вкусно!
— Останешься?
— Угу. Я с отцом поругалась. Пока решила взять тайм-аут в наших с ним уж слишком деловых отношениях. "Большой бизнес требует больших жертв". Его любимое изречение. Представляешь, он решил тебя в реале найти и проучить. Я запретила. Сказала: будешь меня постоянно контролировать — вообще уйду. Сколько можно? Мне двадцать пять скоро! А он как с девочкой несмышленой обращается! Туда не ходи, это не трогай, бизнес, "наше все", ну и в таком духе. Здесь, между прочим, тоже не маленькие деньги крутятся, верно? Ты, правда, не сердишься?
— Забудь. Не сержусь. Мне помощь твоя нужна.
— Класс! Рассказывай! — Энея оживилась.
Слово за слово, и я вкратце поведал о событиях последних дней.
Ее глаза загорелись.
— Дай на договор взглянуть!
— Ты чего? — смеюсь, — какой договор с НПС? Димиан задание очередное выдал. Если хочешь, почитай, вот условия, — отправил ей снимок.
Энея углубилась в изучение "документа", хмурится.
— Неправильно задание составлено. Но ничего. Я смогу исправить.

Главное, не вздумай Димиану координаты передавать! — в ее словах, идущих в разрез с игровыми правилами, действительно чувствуется некая "железная хватка", как только речь зашла о деньгах. Может в магии она и новичок, но что касается дел и финансов… В общем, палец в рот не клади. Откусит!

— Но, как же не передавать? — мне интересен ход ее мыслей.

Энея мило улыбнулась.

— Здесь сказано, ты обязуешься "разведать путь". Но нет ни слова о передаче координат в собственность Димиана.

— Нехорошо получится. Он ведь на них рассчитывает.

— Наоборот, все классно! Узнают в гильдии о его новом бизнесе, быстро голову свернут. И координаты выпытают. А так — меньше знаешь, крепче спишь! Думаю, я смогу ему все популярно объяснить!

— А как же он торговать с гномами станет?!

— С тобой вместе, разумеется! Я бумаги составлю. Димиан списки телепорта покупает. Ты сам вписываешь координаты и приглашаешь его в группу, под оговоренный процент, — она быстро сориентировалась в ситуации.

— С НПС договора не подписываются. Думаю, админы не позволит создавать прецеденты. Есть условия задания…

— Надо попробовать! — заупрямилась Энея. — Иначе он тебе опять немного золота отсыплет, по своему разумению и произволу Ты хоть представляешь, о какие суммах идет речь?!

Я пожал плечами. Не лох, конечно, но экономическая составляющая никогда не была моей сильной стороной.

— Алекс, если позволишь, я попытаюсь все уладить. Давай вместе сходим к Димиану?

— А если он откажется условия задания менять? Ну, наотрез?

— Тогда и ты откажись. Выдержи паузу! Денек, другой… Думаешь, он выдержит?

— Энея, он компьютерный персонаж! Программа.

— А вот посмотрим!

— Ладно, — я усмехнулся. — Сходим. Но кроме торговли есть и другие дела.

— Например? — она заинтересованно подалась вперед.

— Тут еще одна тема вырисовывается. И опять без твоей помощи — никуда, — я рассказал ей о черных богомолах.

— Алекс, — Энея вдруг затаила дыхание, смотрит мне в глаза, — значит мы теперь вместе?! — она тут же смутилась. — Ну, вместе

прокачиваемся?

— Вместе. Но пока не в группе. И прокачаться у тебя сегодня не получится. Придется пожертвовать опытом, ради лута. Но, обещаю, ты все наверстаешь. Сейчас объясню. Понимаешь, локация адаптивная. Когда в ее границы попадает игрок, система генерирует мобов соответственно его уровню.

— Угу. Если я войду на полянку, — появятся осы и богомолы. А если ты — то шершни, медведка и прочая пакость? — быстро сообразила она.

— Точно. Но тебе надо лишь активировать мобов. И ни в коем случае их не трогать. Иначе апнешь уровень и все, — фарму конец. Придется кого-то левого на это дело подписывать, а я не хочу.

— Тогда чего мы ждем? — она быстро доела мороженое. — Поговорим по пути?

*** * ***

Время близится к полудню. Первой, как и договаривались, в локацию вошла Энея. Я лишь приблизительно представляю границы адаптивной области, никаких "переходов" нет, ничего не подгружается. Поэтому лагерь разбили в лесу, я остался у палатки, общаемся через чат.

— Вижу стрекозу. Нормально?

— Отлично! — я забил последний колышек, залез внутрь убежища, быстро перенастроил интерфейс, дал Энее разрешение на перенос точки респауна.

— Алекс, а что мне теперь делать?

— Веди себя тихо. Уже бегу!

Я опасаюсь появления многоножки и других тварей. Неизвестно, как отреагирует движок игры на мое присутствие.

Вроде бы все нормально. Вижу ос и шершня. Фреймы у них серые. Отлично. Значит, опыта за них практически не дадут, — мобы значительно ниже меня по уровню. Похоже, план сработал!

Сбил их "ледяными стрелами". Время поджимает, поэтому сразу бегу к руинам.

Шевельнулись кусты.

…

Черный ядовитый богомол, уровень 8.
Черный ядовитый богомол, уровень 8.
Черный ядовитый богомол, уровень 8.

…

Ну, хвала светлым богам! У меня даже на душе потеплело. Теперь задание точно выполню, главное не тормозить!

С насекомыми справился за минуту. Быстро собрал чешуйчатые панцири и бегом назад.

— Есть идея! — Энея, наблюдавшая за моими "подвигами" из зарослей орешника, указала на высокую отдельно растущую сосну. — Полезай наверх и смотри.

— Зачем?

— Чтобы не ждать два часа! — она быстро постигает игровую логику. — Куда подеваются тела мобов, если я покину локацию?

— Должны исчезнуть.

— Вот! А если я войду снова, произойдет их генерация, так?

— Точно. И ждать респауна не нужно! Умница! — я полез на дерево, забрался повыше, откуда поляна видна, как на ладони. Среди примятой травы валяются осы. Энея медленно отходит вглубь леса. Есть! Тушки поверженных мобов мигнули и исчезли.

— Энея, пометь границу локации. Палку воткни, или ветку надломи.

— Ага. Приметила. Тут пень и коряга. Лови, я маркер на карте поставила. Выждать немного?

— Нет. Заходи снова! — внимательно наблюдаю за поляной.

Стоило Энее пересечь незримую границу, как вдруг появились осы.

— Все отлично! Замри! Бегу к тебе!

* * *

Богомолов я фармил почти до заката.

Энея скучать не дает. Праздное времяпровождение ей явно не по душе, мы болтаем в голосовом чате: я рассказал о свитках телепортации, поделился почерпнутыми на форумах советами. В промежутке между "заходами" отдал ей на изучение два новых заклинания, "огненный шар" и "стена огня".

— Ну, все, пожалуй, хватит! — солнышко уже клонится к горизонту.

— Сколько? — поинтересовалась Энея. Текущий уровень позволил ей перенести в книгу "фаербол", и последние несколько часов она тренировалась попадать заклинанием в цель.

— Двадцать семь панцирей!

— Ого! С запасом! Отлично! Что теперь?

— Я спущусь в подземелье, заряжу свитки. А потом телепортом к мастеру Юргу.

— Алекс, я с тобой! Возьмешь?

— Конечно. Не боишься телепортироваться?

— Понятия не имею. Ни разу не пробовала, — теперь Энея — само нетерпение. Она радуется многим явлениям, которые я давно перестал замечать. Ее жизнелюбие и веселая непосредственность невольно подкупают.

Быстро стемнело. Я зажег два факела, привязал веревку к вмурованному в стену укрепления ржавому металлическому светильнику.

— Давай я первая?

— Нет. Ты вообще туда спускаться не будешь. Жди тут, я быстро.

— Ну ладно. Только не задерживайся, — она присела на перевернутый ящик.

На этот раз в подземелье обошлось без проблем. Я не взял Энею, опасаясь, что зарядка свитков пойдет сложно. Не хочу, чтобы она увидела, как у меня иссякают силы, тает жизнь. Это вызовет множество вопросов, на которые (не раскрывая тайну нейроимплантата) ответить я попросту не смогу.

Алтарь Хаоса не подвел. Регенерация маны идет стремительно. Несколько минут и свитки заряжены.

— Готова? — я вскарабкался наверх, отвязал и смотал веревку.

Она кивнула.

— Дай руку. Держись покрепче!

Свиток телепорта рассыпался в прах.

* * *

Мы стоим в полной темноте.

Луна еще не поднялась над близким горизонтом, лишь холодные, изумрудно-синие зарницы, объявшие убеленные снегом вершины хребтов, предвещают скорый восход ночного светила.

Выше царят звезды.

Энея запрокинула голову, затаила дыхание, не может налюбоваться. Мне и самому в новинку. Вот почему горы называют лазурными!

Воздух прозрачный, холодный и чистый.

Неподалеку шумит река. Кажется, мы одни во всей Вселенной.

Склоны поглотила ночная тьма, лишь аура над горами разгорается все ярче, пронзительнее, начинает опалесцировать.

— А в городе звезд не увидишь, — тихо шепнула Энея. — Только рекламные блоки над головой… — она крепче сжала мою руку.

Тишину разорвал многоголосый волчий вой. Эхо разносит его далеко, сбивает с толку. Кажется, что несколько стай подкрадываются к тебе одновременно.

— Далеко нам идти?

— Нет.

— Я почти ничего не вижу… — она растерялась.

— Не беда. У меня есть сумеречное зрение. На двенадцатом уровне получил. Руку не отпускай. Здесь тропинка.

— А волки?

— Будь готова на всякий случай. Но, думаю, они далеко.

Мы идем в кромешной тьме, а выше течет лазурная аура. На нас никто не агрится. Скорее всего, мобов поблизости действительно нет, но все равно мурашки крадутся по коже, особенно когда вдруг вдалеке хрустнет ветка или послышится рык.

Тропинка повернула. Шум реки постепенно истончился, исчез. Стало немногим светлее, а вскоре мы увидели несколько теплых манящих огоньков, — это светятся окошки в доме мастера Юрга.

— Уф… — Энея остановилась, переводя участившееся дыхание. — Здесь везде так классно?

— Ты имеешь в виду виртуалку?

— Ну, да. "Хрустальную Сферу".

— Везде. Правда, я еще не успел попутешествовать. Но красот наверняка хватает.

— Даже не верится. Я сегодня, наверное, не усну. Вот уже не думала, что голограммы и тактильные датчики способны так сильно, реалистично воздействовать! Алексатис, чувствуешь, как резко похолодало?

— Ночь, горы, осень. Привыкай. Это тебе не квартирный климат-контроль. Все максимально достоверно. Впрочем, можно генератор окружающей среды подрегулировать.

— Нет уж! — она зябко поежилась. — Где еще такое почувствуешь?

— Слушай, а почему ты раньше не играла? В детстве, например.

— Играла. В экономические стратегии, — вздохнула Энея. — Меня лет с трех начали к большому бизнесу готовить.

Жестко. Считай — украденное детство? Впрочем, мне ли судить? Может она проведет в "Хрустальной Сфере" некоторое время, а потом все в ее жизни вернется на круги своя?

— Пошли. А то мастер Юрг спать ляжет, так придется палатку разбивать.

Вскоре из темноты показалась кузница и окружающие ее приземистые

строения. Поднявшийся ветер слегка покачивает фонарь у входа.

Мастер не спит. Вижу, как тень промелькнула в окне.

Я уверенно постучал. Раздались шаги, лязгнул засов.

— Заходи, Алексатис! Заждался тебя! Да ты не один?

— Я — Энея. Мы с Алексом вместе путешествуем.

— Ну, добро пожаловать, коли так, — он впустил нас в дом, запер дверь, обернулся ко мне и сразу спросил:

— Принес?

— Ну, а как же? Принес, мастер Юрг. Все, как обещал, даже больше.

— Это славно! Проходи, Энея, — он толкнул еще одну дверь. — Для гостей комната. Здесь устраивайся. А нам с Алексатисом поговорить надо. Скоро верну твоего суженого.

Мы с Энеей переглянулись. Она едва сдерживает улыбку. Гном и тот залюбовался ею.

— Ну, вы это… Вместе устраивайтесь, — смущенно пробасил он. — Алексатис, только не задерживайся. Жду тебя.

Дверь закрылась.

Энея прыснула.

— Суженый?! Ох, Алекс, а вдруг правда? — она заглянула мне в глаза, но сразу же отвернулась, добавила с грустью: — Ты извини. Просто гном прикольный. Мне в логаут пора.

— А я пока останусь. Задание надо выполнить. До утра?

— До утра, — она кивнула. — Часиков в девять залогинюсь, не раньше. Помнишь, что обещал?

— Конечно. Будем тебя прокачивать. Уровня до пятнадцатого, как минимум.

Она кивнула и исчезла. Аватар оставлять не стала. Просто ее образ, — секунду назад достоверный и реалистичный, растаял в воздухе, словно мираж.

Я выждал немного, и пошел сдавать квест.

* * *

Мастер Юрг ждет меня в кузнице.

Я нашел его по стуку молотка, — он раскалил в горне железную полосу и отбивает ее край частыми сильными ударами.

— Вот, — я выложил на стол все добытые за день панцири черных богомолов — двадцать семь штук.

Он не кинулся их рассматривать, сначала закончил начатую работу,

затем вытер руки тряпицей и только тогда подошел, внимательно взглянул, но даже не удивился количеству добытого материала, лишь кивнул, однако во взгляде гнома осталось беспокойство.

Не понимаю его поведения? Чем-то расстроен?

— Утром ко мне за заказом должны прийти.

— Всю ночь предстоит работать?

— Если бы, — тяжело вздохнул он. — Важного компонента не хватает. Хорошо, что ты панцири мне заранее оставил, освоился я немного с материалом. Но вот беда, — шкура Гидры все же немного иная.

Чувствую, наклевывается и для меня новая работенка, терпеливо жду продолжения. Похоже, сюжет начинается ветвиться серией дополнительных заданий?

— Чем могу помочь, мастер?

— Помочь? — он смотрит с сомнением, пристально. — Вообще-то можешь. Но захочешь ли? Понимаешь, чтобы придать материалу новые, не присущие ранее свойства, нужна "призрачная пыль". Наслышан уже? Представляешь ее ценность для моего ремесла?

— Конечно.

— Не рассчитал я своих запасов. Если б со шкурой гидры продолжал работать, то всего бы хватило. А теперь мне понадобится больше "призрачной пыли". Ты вчера в "Двух Ликах" ею торговал. И на днях обещал еще привезти.

— Послезавтра собираюсь.

— А нет ли сейчас? — с надеждой спросил мастер Юрг.

— Осталось немного, — я не стал отнекиваться.

Похоже, очередное задание смогу выполнить, не выходя из кузницы!

— Алексатис, утром ко мне за заказом придут. Все на карту поставлено. Кому и что делаю, рассказать не могу, но, если не справлюсь, слава обо мне пойдет дурная.

— Есть у меня с собой призрачная пыль! Много нужно?

Гном смотрит испытующе, взгляда не отводит.

— Много. Две пригоршни, как минимум. Но вот беда, нет у меня сейчас, ни золота, ни камней самоцветных. Поиздержался. Нечем тебе заплатить.

…

Доступно новое задание: "Бескорыстная помощь".

Добудьте для мастера Юрга две пригоршни "призрачной пыли".

Награда: ваша репутация с мастером Юргом существенно повысится. Возможно, он сумеет отплатить вам в скором будущем.

…

Легким такой выбор не назовешь. Я не открывал шкатулки. Сколько внутри "призрачной пыли" не знаю. Но зато хорошо осведомлен о ее цене.

Гном по-прежнему смотрит мне в глаза.

Ладно. Всех денег сразу не заработаешь. Опыт и репутация мне сейчас важнее. А еще по-человечески захотелось помочь мастеру, хоть он и НПС.

— Вот, — я выложил на стол, рядом с панцирями черных богомолов две неказистые с вида шкатулки. — Все что есть. Хватит ли этого?

Он сдержано кивнул, наконец-то отвел взгляд.

…

Вы прошли испытание.

Вы получили новый уровень!

Задание "Бескорыстная помощь" выполнено.

Ваша репутация с мастером Юргом повысилась. Текущее значение: Уважение.

…

Задание "Незавершенный заказ" выполнено.

Вы получили новый уровень!

Ваша репутация с мастером Юргом повысилась. Текущее значение: Дружба.

Подождите до утра и тогда возвращайтесь за наградой.

…

— Ночь работать буду. Выручил ты меня Алексатис! А сейчас пойдем, потолковать надо, — неожиданно добавил мастер. — Сюда. Голову побереги. Притолока низкая.

Я молча последовал за ним. Торопиться все равно некуда. Димиан ждет меня только завтра к вечеру. Да и интересно стало, что хочет поведать гном? Отчего вдруг такая спешка? Какое испытание я прошел?

Мы оказались в помещении с низким потолком. Обстановка типичная для гномов. Массивная мебель, камин в углу.

— Ты давеча клинок мне показывал. С собой он у тебя?

— Да.

— Дай еще раз взглянуть.

— Вот, держите.

— Хватит "выкать", сказано ведь! — мастер Юрг взял мое оружие, положил на стол, провел пальцем вдоль кровостока, что-то невнятно пробормотал себе под нос, затем, обернувшись, спросил:

— Не хочешь оставить его у меня?

— Нет, — я ответил твердо, хотя вопрос прозвучал совершенно

неожиданно.

— Убьет он тебя.

— Почему?! — холодок пробежал по спине.

— Слаб ты. Слаб и неопытен. Пусть бы пока у меня полежал. А как сил поднакопишь — верну.

— Нет. Извини, не отдам. Он мне жизнь уже не раз спасал!

— Эх, Алексатис, видно ты с настоящей опасностью еще не сталкивался! Потому и не ведаешь.

— Я бы хотел узнать о рунах.

— Упрямый, да? Ну, как знаешь. Расскажу, — он открыл створки шкафа, извлек оттуда странное приспособление: свеча на подставке, вся в потеках воска, и увеличительное стекло на самодельном держателе.

Мастер Юрг зажег свечу, нацепил устройство себе на голову, снова склонился над моим оружием, долго, внимательно рассматривал рукоять и гарду "Таинственного клинка", затем едва слышно выдохнул:

— Так и знал… Алексатис, возьми-ка его. Пальцы сожми крепко. Вот так. Хорошо. — Он вдруг замахнулся и попытался врезать мне кулаком в лицо!

Я среагировал машинально: увернулся, опрокинув кресло, хотел врезать в ответ, но опомнился, остановился, глядя на вспыхнувшие руны!

— Как ты узнал, что произойдет?!

— Читал в старых книгах, — мастер Юрг отсоединил лупу от кронштейна, протянул мне. — Сам на рукоять взгляни, я посвечу.

Стоило мне разжать пальцы, как символы погасли, а индикатор моей ментальной энергии взметнулся вверх, словно я только что проглотил фиал маны!

Смотрю сквозь увеличительное стекло. Рукоять "Таинственного клинка" сплошь покрыта едва приметными шипами!

Получается, они каждый раз вонзались мне в кожу, стоило лишь взять оружие, сжать пальцы?!

— Древняя магия плюс технологии, — подтвердил мою догадку мастер Юрг. С точки зрения гнома, — все в рамках разумного. Они ведь признанные доки в механике, единственные, кто способен создавать механических големов и разные хитроумные устройства. — Клинок как бы становится частью тебя. Он — нечто большее, чем продолжение руки, — уверенно пояснил мастер. — Первые руны читаются легко. Это древние цифры от одного до пяти. Похоже на индикатор заполнения энергией, правда?

Я не нашелся, что ответить и просто кивнул, соглашаясь.

Юрг — игрок, однозначно! Его поведение, рассуждения не подходят под стандарты НПС. Но даже если передо мной тот самый загадочно пропавший, опальный технолог корпорации, — правды все равно не узнать. Нейроимплантат не дает ему вспомнить прошлое, заставляет отыгрывать роль, но не может полностью подавить личность.

— Теперь взгляни, на каждой стороне клинка после символов индикации вязь становится мельче и расположена в две строки. Заметь, ни одна из них не вспыхнула полностью.

Да действительно. Я бегло просмотрел запись "эксперимента", убеждаясь в справедливости слов гнома. На клинке четыре длинных надписи. У каждой из них разный уровень заполнения активными символами.

Если принять на веру его гипотезу о первых пяти рунах, служащих своего рода индикатором, то несложно понять, — у меня не хватает ментальной энергии, чтобы полностью запитать клинок. Первый символ едва тлеет, остальные темны.

— Сообразил?

— У меня не хватает маны.

— Верно! Поэтому клинок наносит лишь небольшой дополнительный урон ментальной энергией, не раскрывая своего настоящего потенциала.

— А что за потенциал?

— Не догадался?

— Нет.

— Каждая строка на клинке, — это древнее заклятье, — уверенно пояснил гном. — Скорее всего — мощнейшие дебафы! — подтверждая мои догадки, Юрг вновь заговорил, как игрок. — Но, чтобы они сработали, твой уровень маны должен составлять как минимум три тысячи единиц!

— Но это же триста очков интеллекта!

— Да, — кивнув, согласился он. — А сколько сейчас?

— Двенадцать.

— Значит, есть куда расти, — неуклюже пошутил гном. — А если серьезно, то вот совет: оставь клинок у меня на хранение. Иначе, однажды, он "высосет" тебя досуха. Жизнь, силы, — все заберет.

— В том случае, если я вдруг столкнусь с очень опасным противником?

— Да. От этого ведь никто не застрахован. Древние вещи таят великую силу, но они коварны в слабых руках! Так, что решил? Отдашь?

— Нет. Но буду благодарен, если подскажешь, как узнать о нем побольше? Кто может прочитать руны?

— Беда с тобой, Алексатис. Упрямый ты. Ну, да ладно, — мастер Юрг

махнул рукой, принимая мое упрямство за факт. — На другом краю материка есть древние развалины. Так и быть отмечу место на карте. По преданиям, там раньше жили могучие маги, которые застали правление Ушедших Богов.

— Куда же они делись?

— Боги? Не знаю. А магов погубили такие вот артефакты, — он взглядом указал на мой клинок. — Их твердыня однажды просто рассыпалась в прах, будто над цитаделью за один миг пронеслись тысячи лет. Но я слышал, что в руинах часто находили древние свитки. Говорят, там была библиотека, самая большая и древняя в нашем мире. Сходи туда. Если сам ничего не отыщешь, поговори со старателями, что приходят из разных краев.

— А что мне конкретно искать? На что обращать внимание?

— Трактовка рун. Древние карты.

— А карты зачем?

— Тайна каргонитового сплава утеряна, я уже говорил. Но ведь должны сохраниться хотя бы развалины древних кузниц или литейных? Вот их и нужно искать!

Он забрал у меня лупу, погасил свечу, снова положил самодельное устройство в шкаф.

…

Задание "Тайна древнего сплава" обновлено.

Отыщите руины твердыни древних магов. Попытайтесь найти там информацию о древних рунических символах.

Отыщите древние карты материка, исследуйте места, где раньше могли располагаться кузницы Ушедших Богов.

Время на выполнение — не ограничено.

Награда: любая информация о рунах поможет вам узнать свойства клинка, увеличить его урон, восстановить прочность, добавить??? эффекты к наносимым ударам.

Любая информация об утерянном секрете каргонитового сплава будет использована мастером Юргом для изготовления вещей, не уступающих древним артефактам.

…

— Теперь возвращайся к себе в комнату Алексатис. А утром с Энеей приходите в кузницу.

* * *

Выспался я отлично, проснулся поздно, — солнце уже поднялось над горами.

Встал, умылся, позавтракал, вышел на улицу. Воздух еще стылый с ночи. В тени скал виднеется иней. Ветра нет. В тиши раздаются частые звонкие удары — мастер Юрг, похоже, не ложился, работал всю ночь.

Скрипнула дверь.

— Привет! — я обернулся.

— Привет! — Энея улыбается, на щеках ямочки. — Холодно, однако! — она зябко поежилась. — Не по сезону оделась.

На ней все та же короткая туника. Простудится, если не включит "щадящий режим" в генераторе окружающей среды. Представил ее сидящую в кресле, окруженную голограммами повышенной плотности.

— Пошли к мастеру Юргу. Он звал нас обоих.

— Алексатис! — Энея сегодня в прекрасном настроении, вчерашняя грусть исчезла, глаза сияют. — Ты в курсе, что девушкам при случае надо делать комплименты?

Опять надо мной прикалывается! Но выглядит действительно потрясающе. Умная, красивая, юная, жизнерадостная. Вот только я "притормаживаю", по вполне понятным причинам.

— Ладно, пошли, не напрягайся, — она звонко рассмеялась, взяла меня за руку, потянула к кузнице. — Заберем твою награду и назад, да? Уровни мне поднимать! Я хочу "стену огня" испробовать! Поможешь в калькуляторе способностей[12] разобраться? А то я вчера сидела, прикидывала, как ветку развития выстраивать, но как-то не сбалансировано получилось.

— Помогу, конечно. Там нет ничего сложного, главное заранее цель наметить. На чем будешь специализироваться? — с этими словами я открыл дверь кузницы, переступил порог и… остолбенел.

— Заходите, заходите! — мастер Юрг встретил нас радушно, он сегодня тоже в приподнятом настроении, видимо давний заказ выполнил, сбросил с души камень. — Вот примеряйте!

На выструганных из дерева манекенах красуются два уникальных сета!

Два?!

Один для меня, второй надо полагать, — для Энеи?!

Нет, панцирей богомолов мне совершенно не жалко, напрягся я по другому поводу. Поступок мастера Юрга идет вразрез с обычным поведением НПС.

Компьютерные персонажи никогда ничего не делают просто так. И уж тем более не раздают подарков, "за красивые глаза". Для большинства из

них нужно выполнить задания, прежде чем на тебя вообще внимание обратят.

— Ну как? Нравится? Чего застыли, примеряйте! — гном потирает руки, радуясь произведенному впечатлению, добродушно усмехаясь в усы.

— Да, ладно?! — Энея обошла вокруг манекена, восхищенно рассматривая выделанный особым образом материал: он мягко струится складками, будто тончайшая ткань, отливая глянцем чешуек, сохранив при этом прочность и защитные свойства природной брони черных богомолов. — Это мне?!

— Носи себе на радость, а врагам…

Энея присела, порывисто обняла гнома, чмокнула его в щеку:

— Юрг, ты самый классный гном на свете!

Суровый и степенный мастер растерялся от неожиданности, стушевался, покраснел.

Не верю, что колечко на привлекательность сработало. Уж совсем по-человечески, с невысказанной отеческой заботой ведет себя гном. Он действительно великий мастер своего дела. Думаю, опальному технологу корпорации как раз по плечу проделанная работа.

Неужели под личиной НПС на самом деле скрывается человек?

Никто не скажет мне правды. По крайней мере, не здесь и не сейчас.

Придя в себя от удивления, я взглянул на характеристики двух сетов, только теперь до конца осознав, что на их изготовление ушла большая часть бескорыстно отданной мною "призрачной пыли".

…

Чешуйчатая туника. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.

Прочность 1000/1000

Вес 4.

Защита 75.

Эффект при использовании: наделяет владельца 50 % сопротивляемостью к холоду.

Эффект при использовании: выносливость + 3. Регенерация ментальной энергии + 2 % от полного уровня.

Ограничение: только человек, боевой маг.

…

Мягкий чешуйчатый капюшон. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.

Прочность 500/500

Вес 2.

Защита 20.

Эффект при использовании: интеллект +1.

Ограничение: только человек, боевой маг.

…

Мягкие чешуйчатые перчатки. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.

Прочность 500/500

Вес 2.

Защита 20.

Эффект при использовании: привлекательность +2. Скорость произнесения заклинаний без использования посоха +5 %.

Ограничение: только человек, боевой маг.

…

Изящные высокие чешуйчатые сапоги. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.

Прочность 500/500.

Вес 2,5.

Защита 30.

Эффект при использовании: скорость передвижения увеличена на 5 %.

Эффект при использовании: ловкость +1.

Ограничение: только человек, боевой маг.

…

Особенность при использовании всех вещей из комплекта: С вероятность в 5 % наделяет ваши атакующие заклинания дополнительным эффектом "ослепление".

…

Второй набор (предназначенный для меня) выглядит менее изящно, но обладает более высокими защитными характеристиками.

Я потрогал материал. Внутри нет швов. Ничего не будет натирать. Похоже, что мастер Юрг знаком с неудобствами, которые влечет за собой стопроцентный реализм ощущений.

Читаю характеристики:

…

Чешуйчатый нагрудник. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.

Легкий доспех. Прочность 1000/1000.

Вес 5.

Защита 120.

Эффект при использовании: +10 % к защите от стихий.

Эффект при использовании: + 5 % к текущему уровню интеллекта.
Эффект при использовании: + 5 % к текущему уровню здоровья.
Ограничение: только человек, нейр.
…
Открытый чешуйчатый шлем. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.
Легкий доспех. Прочность 500/500.
Вес 2.
Защита 20.
Эффект при использовании: +5 % к скорости регенерации маны.
Ограничение: только человек, нейр.
…
Чешуйчатые перчатки с наручем. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.
Легкий доспех. Прочность 500/500.
Вес 2.
Защита 20.
Эффект при использовании: +5 % к скорости произнесения заклинаний.
Ограничение: только человек, нейр.
…
Чешуйчатые штаны. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.
Легкий доспех. Прочность 500/500.
Вес 3.
Защита 30.
Эффект при использовании: +5 % к текущему значению силы.
Ограничение: только человек, нейр.
…
Чешуйчатые сапоги. Уникальное изделие мастера. Существует в единственном экземпляре.
Легкий доспех. Прочность 500/500.
Вес 2.
Защита 20.
Эффект при использовании: +5 % к скорости передвижения.
Эффект при использовании: + 1 к ловкости.
Ограничение: только человек, нейр.
…
Особенность при использовании всех вещей из комплекта: Сила атаки +5 %. Шанс нанесения критического удара +5 %. С вероятностью в 5 %

любой из ваших ударов способен оглушить противника.

…

Энея уже переоделась. Отливающий черно-фиолетовым глянцем материал уникального сета лишь подчеркнул ее красоту. Глаза девушки сияют.

Я тоже сменил экипировку. Чешуйчатый доспех облегает плотно, обладает удивительной пластичностью. Для клинка предусмотрены ножны за левым плечом.

Перчатки с наручами, штаны и сапоги воспринимаются, будто вторая кожа. Движения не стесняют. Вес комплекта едва ощутим.

О таком удобстве и степени защиты мне даже не мечталось!

— Спасибо, мастер Юрг!

Он смотрит на нас, гордясь проделанной работой. Даже слезу украдкой вытер.

— Носите с честью. Берегите друг друга. Да пребудут с вами Светлые Боги! А теперь идите. Добудете еще панцирей — приносите, возьму.

Энея растрогалась. Озорные огоньки в ее глаза погасли, взгляд приобрел печальную глубину.

— Идите. Вам пора, — гном отвернулся, снова ведет себя как НПС.

— Алекс… Что с ним? — тихо спросила Энея.

— Пойдем. Ему надо побыть одному. Отдохнуть. Работал всю ночь, устал.

— Ладно. А он не обидится?

— Нет.

Мы вышли на улицу. Осеннее солнышко висит низко, светит, но почти не греет.

Энея в растерянности. Внезапные игровые события в буквальном смысле ошеломили ее.

— Ну, что? Телепортом назад? До вечера тебя прокачиваем, а потом к Димиану?

— Сначала давай сходим к торговцу, ладно? Вдруг переговоры с ним трудно пойдут, — время понадобится.

— Бросила бы эту затею. Не по правилам. Я ведь уже задание принял.

— Не волнуйся. Я только попробую. Ничего в твоем задании не изменится, кроме неопределенности вознаграждения. Знаю, знаю, тут не RL и все устроено немного иначе, но я на досуге немного изучила вопрос. Димиан нехорошо с тобой обошелся.

— Насколько "нехорошо"?

— Пока не скажу. Не хочу расстраивать.

— Ладно, — вижу, ее не переубедить. Да и самому интересно: получиться ли у Энеи? — Вступай в группу. Я уже отправил приглашение.

** * **

На улицах Агриона сегодня наплыв игроков. В основном начинающие, первого-второго уровней. Судя по всему, мир "Хрустальной Сферы" резко набирает популярность.

На нас, конечно же, обращают внимание. Уникальные комплекты экипировки невольно притягивают взгляды. Смотрят по-разному, кто с восхищением, кто с завистью, а некоторые даже с презрением, — наверняка решили, что мы — парочка "донатов".

— Пора менять регион, — сказал я, открывая дверь в магазин Димиана.

— В смысле? — Энея с любопытством осматривается.

— Слишком выделяемся из толпы. Сегодня поднимем тебе уровни, а дальше будем прокачиваться в диких землях.

Она кивнула, продолжая пристально изучать обстановку.

— Скромненько тут. — Ассортимент и качество товаров, выставленных в общем зале, Энею не впечатлили.

Димиан сделал знак приказчику, — подмени за прилавком, — а сам поспешил нам навстречу.

— Алексатис, тебя прямо не узнать! Кто твоя прекрасная спутница?

— Энея, это Димиан, наш торговый партнер. Димиан, рад представить тебе Энею — она теперь представляет мои интересы во всех сделках.

Торговец поперхнулся.

— Алексатис, мы же обо всем договорились! Неужто передумал?!

— Нет. Не передумал. Отправимся завтра, как и планировали. Но нужно уточнить некоторые детали соглашения.

Димиан на удивление быстро взял себя в руки.

— Хорошо. О чем именно пойдет речь?

— А не могли бы мы пообщаться без лишних свидетелей? — мило улыбнулась Энея. — У вас тут есть комната переговоров, уважаемый Димиан?

— Комната чего? — не понял торговец. — Алексатис, она из Гильдии?! Сюда проходите, — он открыл дверь, ведущую в уже знакомую мне часть магазина, предназначенную для редких товаров и особых клиентов.

— Алекс, я сама справлюсь. Подожди тут. — Энея вслед за торговцем вошла в подсобку и плотно прикрыла за собой дверь.

* * *

Димиан вышел из "комнаты переговоров" минут через десять, красный, как вареный рак, зло зыркнул на меня, в сердцах выпалил:

— Да лучше бы ты демона привел, Алексатис! Где же такое видано?! Десять процентов! Она из меня веревку свила и узлом завязала! Да еще и пергамент с подписью требует!

Энея вышла следом. Довольная, как сытая кошка.

— Димиан, мы тебя от верной смерти и разорения спасаем. "Не положено", "не видано". Брось! — Энея наклонилась к торговцу и шепнула: — Вот к тебе гильдия на порог заявится, что им ответишь?

— Не знаю! — Димиан обхватил голову руками, думает. Кажется, у него сейчас пар из ушей повалит.

— А ты их к Алексу отошли. На основании пергамента. Что ты, простой торговец, мог поделать, если не соглашался Алексатис по-другому?

— Спросят, почему защиты у гильдии не попросил?

— А ты ведь не знал: вдруг он обманывает, заманивает телепортом в неизвестную глушь, а там ограбит? Разве мог ты уважаемых купцов под такой риск подставлять? — с улыбкой инструктирует его Энея. — Ну, а раз все хорошо вышло, то пришлось отдать Алексатису долю! Против пергамента-то не попрешь!

— Про путь они спросят! Выпытывать начнут!

— То-то и оно! Координат ты не знаешь. И не ведаешь, захочет ли Алексатис еще раз в такую даль с тобой идти? Значит, перед сообществом торговцев ты ни в чем не провинился, никаких законов не нарушил. Насколько я понимаю, разовые сделки гильдейским налогом не облагаются?

— Нет, не облагаются, — начиная врубаться, немного повеселел Димиан.

— Вот, видишь! Ни с какой стороны они к тебе не подступятся!

— Эх, Гильдия всегда найдет, за что ко мне придраться!

— Да, но к тому времени ты уже состоятельным человеком станешь! — заметила Энея. — И многие из Совета Гильдии, победнее тебя в плане оборотных капиталов окажутся. Уж не дорога ли это в круг уважаемых купцов, а там и в Совет? Сам-то как думаешь?

С Димиана семь потов сошло.

— Ладно, — после долгой и тяжелой внутренней борьбы согласился он. — Давай пергамент. Где тут подписывать-то?

* * *

Днем, после встречи с торговцем, мы с Энеей прекрасно провели время, прокачиваясь на знакомой полянке, а вечером у меня побывал негаданный визитер.

Я только что вернулся в "Три Карася", плотно поужинал и сидел в арендованной комнате, читая перед сном "руководство по сотворению иллюзий", когда в дверь настойчиво постучали.

Убрав книгу чародея, я встал, повернул щеколду, а сам отступил на шаг.

— Входите!

— Привет, Алексей, — Артем Сергеевич плотно прикрыл дверь, уселся на колченогий табурет, взглянул на меня снизу-вверх и раздраженно спросил: — Ты что себе позволяешь?

— В смысле? — я тоже сел.

— Договора заключаются только между игроками! Вы с этой дерзкой девчонкой решили прецедент создать?! В курсе, что программистам срочно пришлось вносить изменения в код?!

— Димиана подправили?

— А ты не усмехайся! Понимал ведь, что так нельзя? Или решил, раз ты для нас важен, то можно?!

— Мне развиваться нужно. Успешно и быстро. Сами ведь наставляли, верно? А торговля с гномами — это хороший шанс. Я зависим от шмота. Мне требуется намного больше комфорта и защиты, чем другим игрокам. Многое делаю сам. А многое зависит от наличия денег!

— Согласен, получается у тебя неплохо. Поэтому вольность решили простить, но только один раз, понял? И держите сделку с НПС в секрете, а то найдется немало желающих поторговаться, принимая условия задания!

— Хорошо, учту. Хотя сделки с НПС на самом деле не запрещены. Наемники к примеру? Разве они не за деньги работают? На определенных, заранее оговоренных условиях, если не ошибаюсь?

— Не дерзи!

— Да что случилось-то? Ну, сходим пару раз к гномам, подумаешь.

— Алексей, будь осторожнее с Энеей. Ее отец — очень богатый человек. И он, мягко сказать, — взбешен вашими отношениями!

— Мы с Энеей — друзья. Вы ведь сами прекрасно все понимаете.

— А вот он не понимает!

— Что, на самом деле, такая влиятельная фигура?

— Справимся, — махнул рукой Артем Сергеевич. — Но и ты на рожон не лезь! Все как-то быстро усложняется. События вокруг тебя закипают.

— Наверное, я пытаюсь выжить? Котенка бросили в воду, и он

неожиданно поплыл?

— Ну, да. Согласен. Плыви. Только учти, до берега еще далеко. Больше тебе поблажек не будет. Есть правила, — так будь любезен, придерживайся их!

Глава 8

Хрустальная Сфера. Лазурные горы. Окрестности ущелья Двух Ликов…

— Красота-то какая! В жизни ничего подобного не видела! — Энея восторженно осматривается. В прошлый раз мы были тут ночью, и украшенные багрянцем осени склоны скрывала тьма.

Димиан поправляет упряжь, косится на лопнувшее деревянное колесо телеги. Хорошо, запасные взяли.

— Алексатис, помоги! — он успокоил лошадь, силится приподнять груженую телегу. Так и надорваться недолго. Домкраты здесь не в ходу, поэтому я огляделся, отыскал толстый сломанный ветром сук, подсунул его под ось, рычагом приподнял телегу, чувствуя, как от напряжения начинает сводить мышцы, прикрикнул на Димиана:

— Быстрее колесо меняй!

Он засуетился.

— Готово, Алексатис!

Уф. Чуть жилы не лопнули. Это сколь же призрачной пыли закупил торговец?!

— Ну, в путь?

— Зверье тут, наверное, страшное? — Димиан постоянно озирается.

Я по личному опыту убедился, локации не адаптивные и не опасные, потому успокоил его:

— Мы с Энеей справимся. А ты старайся на рожон не лезть.

Торговец взобрался на телегу, взял вожжи, рядом на окованный сундук положил заряженный арбалет.

Тронулись в путь. Я иду впереди, показываю дорогу, в полной готовности сорвать агро мобов, если они появятся. Энея, как и договаривались, отстает шагов на десять-пятнадцать, — нормальная дистанция для работы мага.

Дороги в горах сложные. Постоянно петляют вверх по склонам, лошадке тяжело с непривычки, тянет медленно. Встречается много разрушенных временем одиночных скал, окруженных крупными обломками. Идеальные места для засад. Разбойники есть у большинства рас "Хрустальной Сферы". Гномы и темные эльфы не исключение, поэтому мы настороже.

Первый час в пути пролетел незаметно, — пока светило солнышко и

шагать было весело, но вскоре погода начала портиться, подул ветер, небо затянуло облаками, пошел нудный дождь.

Видимость резко ухудшилась. Кое-где из лощин и оврагов (они не редкость на лесистых склонах) начал подниматься туман.

Димиан притих. Страшно ему, непривычно. На равнине опасность за версту заметишь, а здесь за каждым поворотом таится неизвестность.

Мокнут тюки. По сундукам стекают капли воды. Даже колеса перестали поскрипывать, влага повсюду. Ветер рвется поверху, посвистывает, гонит тяжелые тучи, а внизу разлилась тишь, словно время остановилось.

Впереди появился знакомый мне разлом ущелья.

Пройдем через него и до торгового поста гномов рукой подать.

Лошадь выбивается из сил. Дорога снова изменилась, теперь вместо колеи, отмеченной следом пожухлой травы, под колесами — ребристые выступы скал. Невысокие, но частые, как стиральная доска.

Вдоль изъеденных временем каменных стен текут завитки тумана. Фигуры, высеченные в скалах, охраняют вход в ущелье.

В прошлый раз я их не разглядел в подробностях, теперь присматриваюсь.

С одной стороны — темный эльф с растрескавшимся лицом, с другой — приземистый, кряжистый гном. Как объяснил мастер Юрг, — барельефы символизируют мир меду двумя, ранее враждовавшими расами, обозначают безопасный проход, но кто ж его знает, как все сложится?

Губы Димиана беззвучно шевелятся. Наверняка обереги читает.

Неожиданно свистнула стрела, с глухим ударом впилась в сундук.

Лучника не вижу, все застила пелена дождя. Явно — темный эльф. У них зрение получше нашего. Стрела пришла почти на излете, вонзилась неглубоко.

— Димиан, куда полез? Ну-ка назад!

Торговец с перепугу хотел юркнуть под телегу.

— Назад! Плетенкой прикройся и вожжи держи!

Тактику на случай нападения мы оговорили заранее, но он все забыл. Только окрик заставил его снова вскарабкаться на тюки, заслониться плетеным щитом с прорезью для стрельбы из арбалета.

Не нравится мне "предупредительный выстрел". Разбойники так себя не ведут.

— Энея, бегом ко мне! Хватай плетенку! Прикройся ей! Следи за входом в ущелье! Если что знак подашь!

— Ты куда, Алекс?!

— Сзади они. Тот, что у ущелья — отвлекает! Димиан, по сторонам

поглядывай!

Нас трое. Врагов наверняка больше. Взглядом ищу их возможные позиции. Вот две группы скал, примерно на равном удалении от дороги, справа и слева. Для выстрела из лука далековато, значит, роги подкрадываются в "стелсе".

Снова пропела стрела, мягко воткнулась в тюк. Еще одна, и смогу вычислить примерную траекторию. Но это потом.

Боевой чат группы открыт. Быстро инструктирую Энею. Она умница, схватывает на лету. Для Димиана приказ дублирую голосом, не доверяя внутриигровой сети. Кто знает, как НПС взаимодействуют с ней?

— Держи вожжи! Смотри, чтоб лошадь с испугу не понесла!

— Да куда ей… Выдохлась, поди…

Энея дала знать, что готова.

Я отошел шагов на пять от телеги. Клинок обнажен. Руны на нем вызывающе тлеют. Кто сказал, что у игроков нет аналога "агро"? Трясущийся от страха торговец и спрятавшаяся под плетеным щитом девчонка-маг не должны вызвать опасений. Я — другое дело. Никому из разбойников не захочется побывать на перерождении, пока сотоварищи делят добычу. На это и рассчитываю. Сначала они все вместе попытаются убрать меня, а уж затем, без помех займутся Димианом и Энеей.

Дождь сечет по чешуйчатой броне. Нам плюс, разбойникам минус. Но они пока не догадываются об этом. Способность к временной невидимости хороша в погожие дни. Был у меня случай, когда подкрадывающегося к жертве рогу выдал обыкновенный кленовый листок — сорвался с ветки, полетел по ветру, прилип к доспехам, мигнул и исчез.

Вижу! Пятеро их! Смутные, едва очерченные контуры фигур выдает дождь. Пока были далеко — не заметишь. Но стоило им приблизиться, как сработала моя способность "Расширенное восприятие", — она дает 20 % шанс игнорировать режим "невидимости" врага.

Передаю Энее картинку, стараясь держать в поле зрения край телеги, чтобы она точно сориентировалась, а сам делаю вид, что осматриваюсь, не подозревая об опасности.

Недооценил я разбойников. Группа разделилась. Трое крадутся ко мне, двое повернули к телеге!

— Энея, каст!

Кажется, я выкрикнул это вслух! Димиан подпрыгнул от неожиданности, наугад разрядил арбалет, — болт пронесся между разбойниками, с глухим звоном расколол камень.

Вслед ему отработала Энея. Знаю, ей нравится магия огня, но сейчас

(сообразуясь с погодой) пришлось использовать лед.

Зацепила двоих!

Кто не видел, как действует фрост-магия в дождь, многое потерял. Заклинание бьет не по площади, а захватывает объем: капли дождя вдруг превращаются в мелкую острую ледяную крошку, а все пропитанные влагой предметы мгновенно промерзают, становятся хрупкими, временно теряя прочность.

Энея успела истратить всю ману, выпить фиал, полностью восстанавливаясь, и снова ударить заклинанием.

Телегу окружили витиеватые разводы инея. Пятеро темных эльфов на миг застыли в крадущихся позах, — их доспехи покрыты коркой льда, по обнаженным клинкам бегут узоры изморози.

Разбойники равны мне по уровням, но оказались в невыгодном положении: их специфические приемы боя требуют внезапности, скрытности, — большинство способностей заточены на нанесение единственного критического удара.

Первого я отправил на перерождение под звонкий перестук падающих льдинок, второго зацепил, оставив глубокую рану на предплечье, кульбитом вышел на третьего, — тот еще пребывает в растерянности, ругается, сдирая наледь, обметавшую лицо.

Матерый оказался. Удар заблокировал. Два коротких клинка в его руках заработали стремительно, — пришлось уклоняться. К нему на помощь уже спешат двое. Легкой победы не будет. Снова просвистела стрела, чиркнула по замерзшей земле, но не вонзилась, отскочила в сторону.

К рогам присоединился четвертый. Его рана уже не кровоточит, на земле валяется пустой фиал из-под зелья.

Отбиваюсь. Держу противников на дистанции, — мой клинок длиннее, дает преимущество. Действие атакующих заклинаний уже завершилось, периодический урон от холода лишь слегка уменьшил полоски их жизней.

Окружают. Четверо на одного.

От телеги врагов увел. Темные эльфы выше меня, но выглядят нескладными из-за характерных для разбойников боевых стоек, — ноги слегка согнуты в коленях, атакуют в полуприсяде, словно постоянно подкрадываются, ножи у каждого в обеих руках.

Все силы вкладываю в удар, продемонстрированный Андром. Мой клинок очертил пылающую окружность. Двое разбойников успели отпрянуть, третьему рассекло кадык, — респаун, однозначно, а четвертый не только увернулся, но и подловил момент, вонзил ножи мне в спину.

Чешуйчатый доспех поглотил большую часть входящего урона, но

половину жизни мне все же снесло. Разбойник явно провел критический удар. Боль на миг парализовала. Я пошатнулся, но устоял на ногах, а вот эликсир выпить не успел, — фиал выбили из руки.

Их осталось трое. Я истекаю кровью. Глубокие раны на спине замедляют движения, но упорные тренировки не прошли даром. Перекатом ушел в сторону, разорвал дистанцию, провел каст: малая аура исцеления окутала прозрачным сиянием, немного притупила боль.

Роги в ярости. Потеряли еще одного, агрятся на меня, будто мобы.

Энея не упустила момент. Из дождливой хмари, гудя пламенем, вырвался фаербол, разорвался, обдав жаром. Один из разбойников дико закричал, — его одежда тлеет, полоска жизни просела.

Стремительным выпадом добил его, резко развернулся, два удара заблокировал, но все происходит намного быстрее, чем поддается описанию: роги опытные, терять им нечего, атаки следуют одна за другой, и вот уже по моей броне сочится кровь, левая рука слабеет от нескольких ножевых ран.

Разбойники понятия не имеют, что каждый порез не только снимает мои "hp" но и причиняет страдания, которые мешают сосредоточиться, делают движения не столь уверенными и точными.

Телеги не видно из-за пелены непогоды. Я велел Энее ни в коем случае не бросать Димиана, но она не послушалась: еще один огненный шар пронесся мимо, оставляя за собой туманный след испаряющейся влаги. Магическая атака отвлекла противников, дав мне возможность выпить "эликсир здоровья".

Пустой фиал звякнул о камень. Быстро читаю "Лед".

Разбойники вновь замедлились: ругаясь, стряхивают хрупкую искрящуюся наледь. "Таинственный клинок" роняет капли ауры, вычерчивая смертельную вязь ударов. Одного отправил на перерождение, а последний из оставшихся в живых темных эльфов не выдержал, бросился прочь.

Я едва стою на ногах.

Раны еще кровоточат. Индикатор жизни подрагивает, не убывая и не прибавляясь. Из дождливой мглы показалась Энея, бежит ко мне. В глазах испуг, тревога и ярость.

Обнял ее. Она прижалась ко мне, дрожит всем телом. Это ее первая схватка с игроками. Такое навек врезается в память.

— Маны мало… — она еще живет секундами боя. — Сливаюсь постоянно! Уровни надо поднимать… А в следующий раз их больше будет? — Энея заглядывает мне в глаза.

— Да, — не хочу ее обманывать. — Игроки поражения не простят. Да и слух о ценном грузе с равнин распространится быстро.

— Охрана потребуется. Группа бойцов и магов.

— Решим, когда вернемся. Ты в порядке?

— Там лучник, — Энея снова занервничала.

— Справимся. Ты вся дрожишь. Промокла?

— Пустяки. Это нервное, пройдет. Как нам его вычислить?

— По стрелам.

Она по-прежнему доверчиво прижимается ко мне, смотрит в глаза, превращая мгновения в вечность. Дождь хлещет все сильнее.

— Ну, голубки, долго будете ворковать? — осмелевший Димиан решился отойти от телеги.

— Иди к лошади. Мы сейчас, — я нехотя выпустил Энею из объятий.

— Алекс, приближаться к ущелью нельзя. Эльфы — снайпера, — Энея явно штудировала накануне игровую энциклопедию.

— Знаю. Рисковать не будем, — вернувшись к телеге, я присел, рассматривая стрелы. Их прибавилось, некоторые воткнулись в землю. Разброс небольшой. Учитывая усилившийся, налетающий порывами ветер, стрелял мастер своего дела.

— Как же подобраться к нему? — нервничает торговец.

Я приблизительно прикинул траекторию. Способность "расширенное восприятие" оказалась серьезным подспорьем в делах такого рода. Взгляд отыскал небольшой каменный выступ, расположенный чуть выше и левее статуи гнома.

— Фаерболы. Вместе. Готова?

Энея кивнула, получив от меня примерную точку прицеливания.

Шесть огненных шаров парами устремились к скалам. В отличие от стрел на них не влияет баллистика. Сгустки пламени летят по прямой, пока не встретят препятствие.

Отсветы разрывов и отдаленный рокот слились воедино.

Фиалы бережем. Ментальная энергия медленно восстанавливается.

— Еще парочку!

Снова — гудение пламени, мутные шлейфы, далекий рокот.

В ответ ничего. Обстрел прекратился.

— Думаешь, мы его задели? — Энея пытливо вглядывается вдаль.

— Как минимум напугали. Связываться с двумя магами он не захочет.

— Как это проверить?

— Я пойду вперед. Прикроюсь "щитом маны". Вы потихоньку следом. Если лучник себя проявит, сразу же бей фаерболами.

— Хорошо. Осторожнее, Алекс…

* * *

Стрелка и след простыл.

Иду не торопясь, цепко посматриваю по сторонам. Из группы разбойников выжили только двое, хотя по поводу лучника есть обоснованные сомнения: его позицию выдает невысокая, наспех сделанная кладка из каменных обломков. В импровизированном укреплении зияют бреши, видны подпалины. Как минимум три огненных шара угодили в цель!

Энея догнала меня.

— Алекс, я хочу развиваться. Хочу больше маны, новые заклинания. Хочу… чтобы все кипело вокруг, когда я делаю каст!

Улыбаюсь.

— Но и мобы сразу подрастут.

— Нет, ты не понял. Меня затягивает. Все больше и глубже.

— А как же реал. Обязанности?

— Я пока думаю над этим.

Вход в ущелье выполнен в виде арки, сложенной в незапамятные времена из красноватых гранитных блоков, резко отличающихся от серого слоистого известняка, в котором высечены статуи эльфа и гнома.

Димиан и Энея восхищенно разглядывают древние изваяния. Кое-где в трещинах поселился мох, цепкий плющ обвивает ноги темного эльфа, словно намекая на былое родство этого народа с природой бескрайних лесов.

Дорога стала значительно лучше. Уступы, на которых постоянно подпрыгивала телега, сглажены, а вскоре показались приземистые строения торгового поста гномов.

Прорвались!

В следующий раз будет тяжелее. Роги поражения не простят. У меня ПК-счетчик показывает цифру "4", у Энеи — "1". Значит, ее фаербол сжег лучника. Ушел только один разбойник.

Цифры в наших интерфейсах тлеют желтым. Это означает, что мы защищались, никаких штрафов нет.

На вопрос, откуда тут взяться игрокам, ответ прост: "Хрустальная Сфера" плотно населена. Стартовые локации, подобные Агриону, разбросаны повсюду. Где ты окажешься после первого логина, зависит от выбора расы персонажа.

Другое дело — дикие земли. Ими разработчики разделили регионы огромного мира, предопределив грядущие войны, великие географические открытия, отсутствие торговых путей, а значит и острый дефицит "заморских" товаров.

Гномы высыпали из зданий, глазеют на нас, перешептываются:

— Ишь, смотри, какие доспехи на них! Юрг делал, не иначе!

— Где ж они столько гидр нашли?

— А девчонка-то хороша!

— Неужто целую телегу "призрачной пыли" привезли?

— Тебе-то что? Слышал, Михиор с Азамаулом все заберут!

— Да куда им? Ни золота, ни каменьев не хватит!

— Так чего ж мы стоим? Я первым в очереди буду!

Мы с Энеей ведем лошадь под уздцы. Все слышим, но не реагируем. Мокрый, но довольный Димиан гордо восседает на тюках, сундуках и ящиках.

Мастеру Юргу я благодарен. Если б не его доспех, быть мне сегодня на перерождении, голым и босым, в неизвестной точке респауна, среди чужого народа.

* * *

Телегу загнали под навес.

Гномы столпились вокруг, спрашивают наперебой:

— Неужто во всех ящиках призрачная пыль?!

— Почем продавать будешь?

— А еще привезешь, если всем не хватит?

Димиан неторопливо слез с воза, достал из дорожной сумки пергамент, пришпилил его кинжалом к столбу.

— Вот, читайте. По два золотых за грамм беру. Кому интересно, — тут пересчет на каменья самоцветные.

Гномы заволновались, но не из-за цены! Похоже, платить они готовы, да не ожидали такого количества товара, теребят бороды, перешептываются.

Михиор с Азамаулом уже тут как тут. За ними гномы-подмастерья несут тяжеленные ящики.

Мы с Энеей переглянулись. Она толкнула меня локтем в бок, шепнула:

— Видишь? Я же говорила… В реале если кому расскажу — не поверят.

Мне нечего возразить. По два золотых за грамм "призрачной пыли"? Просто ума сойти можно! Димиан решил по мелочи не размениваться, уж рискнул, так рискнул! Не подпиши мы с ним договор, выдал бы мне тысяч

пять золотых, не больше. А стоимость груза пятизначными цифрами исчисляется!

Гномы тем временем прочли пергамент, и, не споря с объявленной ценой, припустили под дождем к своим складам.

Михиор с Азамаулом выкупили лишь треть призрачной пыли. За ними к Димиану выстроилась длинная очередь. Штабель ящиков с золотом и груда мешков с драгоценными камнями постепенно растет. Ума не приложу, как все это транспортировать назад?

Торговля идет бойко. Каждый из гномов, прежде чем расплатиться, что-то шепчет на ухо Димиану, а тот кивает в ответ, делает пометки на листе пергамента.

Телега опустела в течение часа.

— А кто золото да каменья будет грузить? — заволновался Димиан. Он бледен, взволнован.

— Телега не выдержит.

— Так нам же не ехать! — резонно заметил он.

Действительно. Свитком телепорта уйдем прямо отсюда. Но надо все уложить на телегу.

Энея ведет себя спокойно. Ошеломляющий успех торговой экспедиции Димиана ее ничуть не впечатлил. Понимаю. Если верить словам Артема Сергеевича, она ежедневно привыкла оперировать куда большими суммами. Ее манят приключения, а не скучная торговля.

— Давай-ка вдвоем! — сказал я Димиану, видя, что гномы разошлись и помогать не собираются. Странноватый все же народ. — Так, сначала ящики с золотом, потом сверху мешки с каменьями.

Битый час, обливаясь потом, мы грузили драгоценности. Уместили все, но телега того и гляди рассыплется. Лошадке ее точно с места не стронуть, даже пробовать нечего.

— Пора назад Алексатис! — торопит Димиан.

— Погоди, — я отвел Энею в сторону, дал ей один из созданных мною свитков телепорта. — Коснешься координат, сразу после нас. И не спорь. Телега перегружена.

— Ладно, — она рада, что мы наконец-то можем вернуться. — Только и вы осторожнее!

Димиан уже взобрался на телегу. Я последовал его примеру.

— Ну, поехали!

…

Удар. Грохот рассыпающихся досок, треск рвущейся материи, вскрик Димиана, испуганное ржание лошади.

Припечатало нас неслабо! Переместились точно, прямиком на задний двор магазина, но теперь торговцу предстоит немалый труд, — монеты, слитки, драгоценные камни вывалились, рассыпались в грязи. Лошадь мечется по небольшому пространству дворика, втаптывая их.

— А ну успокойся! — торговец схватил ее под уздцы, приструнил, отвел к кормушке с овсом.

Хлопнул еще один телепорт. Энея увидела царящий вокруг хаос, не сдержала улыбку.

— Алексатис! — торговец привязал лошадь, — поможешь?

— Нет уж. Сам разбирайся. Без обид. Мне Энею надо проводить. Мою долю на счет в Хрустальном Банке перечислишь.

— Ну, ладно. Придется работников звать. Не пропадай никуда, я с гномами снова договорился!

— На днях зайду, потолкуем.

Мы распрощались, оставив Димиана наедине с неслыханным для него богатством, а сами вышли на улицу.

— Ты чего не в настроении?

— Устала, извини.

— Зато теперь ты наверняка попадешь в топ-10 самых успешных начинающих игроков Агриона!

— Алекс, я в реале не знаю, куда от этого сбежать. Вот помнишь пруд, жабу? Это было классно!

— Не грусти. Здесь приключений больше чем рутины. Ты сейчас в логаут?

— Ага. Устала. Целый день за консолью.

— Завтра встретимся?

— Конечно! Только высплюсь. Давай пообедаем вместе?

— Договорились. Как залогинишься, постучись в приват. Я в гостинице, скорее всего, буду.

— Ты что сутками отсюда не выходишь?

— Дел много. Завтра поговорим. Дай мне номер счета, я половину голды тебе перекину.

— Нет. Не нужно. И не настаивай.

— Почему? — удивился я.

— Я еще не знаю, задержусь ли тут надолго? — честно призналась Энея. — Интересно, но как-то противоречиво. Выбор сложный.

— Между реалом и виртуалкой?

Она кивнула, чмокнула меня в щеку и… исчезла.

* * *

Димиан перевел на счет моего аккаунта пятьдесят семь тысяч золотых, и вечером перед сном я всерьез задумался над ближайшим будущими.

…

*Задание "**Торговый путь**" выполнено!*

Вы получили новый уровень.

Вы получили 57000 золотых монет.

Вы получили 100 очков известности. Текущее значение 100 (Удачливый авантюрист).

Доступно обновление карты материка. Доступен "Атлас Недвижимости" (приложение предоставлено "Хрустальным Банком")

…

Я открыл обновленную карту материка. Теперь (исходя из моей резко возросшей платежеспособности) на ней обозначено несколько любопытных мест. Если наша торговля с гномами продолжится в том же духе, то скоро в жизни предстоят перемены. Золото, — оно везде золото. Я не собираюсь покупать себе уровни или навыки. Прокачиваться мы с Энеей будем самостоятельно, иначе быстро иссякнет интерес.

Да, но учитывая присущий мне уровень реализма, разве я должен ночевать, где попало, мыкаться по постоялым дворам? Отвечать на неудобные вопросы относительно класса персонажа?

Купить себе домик?

Не вариант. Это даст кров, некое ощущение стабильности, но не более того. Нельзя забывать: моя жизнь в "Хрустальной Сфере" проходит под пристальным вниманием корпорации. Я для них — испытуемый. Если взглянуть правде в глаза, — необходимость во мне может отпасть. Или того хуже, — я стану неудобным свидетелем. Всякое может случиться.

Вчерашний визит Артема Сергеевича сильно меня напряг.

Как избежать вероятного произвола со стороны корпов?

Выход есть. Надо стать заметной фигурой в игровом мире. Наметить план действий и придерживаться его, зарабатывая известность, тогда меня не смогут "убрать по-тихому".

Так, посмотрим. Какой из неординарных поступков я могу совершить? Минута славы меня не устраивает. Нужно чтобы известность не мешала жить, но была постоянной.

Просматривая карту, строя планы, я невольно думаю об Энее.

Решит ли она остаться в "Хрустальной Сфере"?

Сложно загадывать. Ее связь с реальным миром крепка. Семейный бизнес — это не шутки.

Мысли снова вернулись к делам насущным. Значит, теперь у меня в приоритете парочка неординарных поступков с прицелом на будущее?

Открываю приложение к карте материка.

По сути "Атлас недвижимости" — это набор скриншотов, дающих общее представление о некоторых местах, расположенных в отдаленных локациях, но способных стать объектами грядущих клановых войн.

Недвижимость в игровом мире, который вскоре обещает стать настоящей "средой обитания" для миллиардов пользователей, — это серьезная заявка на известность.

До полуночи я листал атлас, насмотрел несколько действительно интересных мест, по приемлемым ценам.

Будущее откровенно манит. Вот сделаем еще несколько ходок к гномам, и тогда можно будет всерьез задуматься о совершенно ином уровне свободы!

* * *

Утром меня разбудил настойчивый стук в дверь.

Поспать не дадут! Кого в такую рань принесло? С Энеей договорились вместе пообедать, она залогинится только часам к одиннадцати, а сейчас еще и шести нет!

Стук повторился. Такое ощущение, что сначала стучали костяшками пальцев, а теперь молотят кулаком, — все сильнее и истеричнее.

Я встал с постели, плеснул воды в лицо, быстро экипировался, клинок на всякий случай держу под рукой. Повернул щеколду, отступил на пару шагов.

— Заходите!

Дверь распахнулась, в комнату ворвался Димиан. Бледный, взволнованный, мычит, словно дар речи потерял.

— Сядь. Успокойся, — я отодвинул стул, насильно усадил торговца за стол, плотно закрыл дверь. — Деньги украли? Ограбили? Пожар? Ну, говори же!

— Алексатис, помоги! Во имя Светлых Богов, помоги! Ох, горе мне жадному, глупому, ох горе!..

— Да ты толком можешь рассказать, что стряслось?! — дал ему воды. Руки у Димиана трясутся, половину стакана на пол расплескал.

— Где Энея? — немного отдышавшись, спросил он.

— Позже придет.

— Зови ее. Немедля.

— На тебя Гильдия "наехала"?

— Типун тебе на язык Алексатис! Чур, меня! Нет, с гильдией все хорошо! Золотых монет кому надо отсыпал, успокоились.

— Тогда чего трясешься?

— Через неделю мы снова в путь собирались.

— Помню. Все в силе. Как и договаривались. Наемников я подтяну, пройдем, не волнуйся.

— Ой, горе!.. — он вдруг заплакал. Сгорбился, плечи трясутся. — Энею зови!..

— Так, угомонись! — схватил его за грудки, слегка встряхнул, приводя в чувство. — Теперь выкладывай все по порядку! Мне выкладывай, понял?!

Кивает.

— Алексатис, призрачная пыль… — голос Димиана срывается. Он судорожно дышит, почти не в силах говорить. Впервые вижу, чтобы у НПС натуральная истерика случилась. — Я ж думал, мы один раз к гномам сходим и все… Помнишь Энея пергамент меня заставила подписать?.. Вот тогда я и решил: надо телегу взять побольше, да нагрузить доверху!

Начинаю кое-что понимать.

— Сколько ты гномам пообещал в следующий раз привезти?

— Две телеги. Доверху груженные!

— А реально сколько сможешь собрать?

— Нисколько Алексатис! Нисколько! — он комкает в руках расшитый носовой платок. — Я всю "призрачную пыль" в прошлый раз скупил!

— О чем же ты думал, когда с гномами договаривался?!

— Жадность мне разум помутила! Думал, за неделю еще подкуплю. А ее нет вообще! И цены! — он заревел, как белуга. — Цены, Алексатис! Было два грошика за грамм, теперь по золотому просят, и только через месяц привезут!

— Вина выпей. Слюни не распускай. Сиди, я сейчас что-нибудь придумаю.

Он смотрит на меня с надеждой и отчаянием. Расплескивая вино, пьет, как и велел.

Я уселся напротив, погрузился в сеть. Первым делом зашел на аукцион.

"Призрачной пыли" нет. Цена уже взлетела до трех золотых за грамм. Ладно. А что в новостях?

Ну, ничего себе! Слухи о торговце, скупающем "призрачную пыль", распространились, как пожар! Инстансы трещат. Народ скоренько сбивается в группы, зачищает подземелья. Призраков сегодня фармят все, администрация "Хрустальной Сферы" тихо фигеет от внезапного

ажиотажа, но время респауна (6 часов) сокращать отказываются. Официальная позиция, — сервера, генерирующие подземелья, не рассчитаны на такие нагрузки.

Я быстро прикинул в уме, сколько "призрачной пыли" народ сможет нафармить за неделю? Получается негусто. И пары ящиков не соберем, не говоря уже о двух "доверху груженых" телегах. Да и заплатить придется себе в убыток. Гномы по два золотых за грамм дают.

Делать нечего. Отправил Энее сообщение. Надо думать, как ситуацию разруливать.

Димиан теперь пьет прямо из горлышка. Отобрал у него бутылку. Терапевтическую дозу он явно уже превысил.

Энея появилась минут через пять. Чмокнула меня в щеку и сразу же набросилась на торговца:

— Тебя где бизнесу учили?! Ты о чем вообще думал?! "Пыль" надо было скупать маленькими партиями! Цены постоянно мониторить! Ты же рынок полностью обвалил! Месяц пройдет, прежде чем перекупщики поймут, что они лоханулись, а их товар здесь никому не нужен. Еще месяц, как минимум, они будут цены держать, в надежде вернуть свое. Но о двух медных грошиках больше и не мечтай!

Димиан угрюмо молчит.

— Ну ладно, хватит его прессовать, — вступился я за торговца. — Он уже и так все осознал.

— Я еще даже не начинала!

— Ругаться не будем, тем более, у меня есть мысль, как все исправить, — сказал я.

Все замолчали.

— Говори Алексатис, не томи! — выдавил Димиан. Во взгляде торговца появилась слабая искорка надежды.

Энея села за стол. В экономические "чудеса" она явно не верит.

— Для начала давайте определимся с целями, — предложила она. — Мы хотим во что бы ни стало сдержать данное гномам слово, так? Тогда придется работать в убыток, но зато сохраним репутацию и хорошие отношения с партнерами! Еще очень важно сберечь тайну торгового пути!

— Верно, только работать в убыток мы не будем! — уверенно заявил я, мысленно приняв окончательное решение. — Все равно закупить нужное количество призрачной пыли не удастся. Ее придется нафармить.

— Две телеги?! — удивилась Энея.

— Угу.

— И что для этого нужно?! — Димиан подался вперед, дышит на меня

перегаром.

— Тебя это не касается, так что иди домой.

— То есть как?! — торговец моментально протрезвел.

— Очень просто. Где я достану "призрачную пыль" останется в секрете. Твое дело молчать и ждать.

— Погодите! Но я же изведусь весь!

Я лишь пожал плечами и твердо добавил:

— Пыль я достану. Но процент изменится.

— Опять пергамент подписывать?!

— Обязательно. Условия тебе Энея чуть позже озвучит. Будь уверен: я добуду ресурс и проведу караван. А ты просто постоишь за прилавком, когда гномы в очередь выстроятся.

— Ничего не вкладывая?! Ни грошика?!

— Именно так. Устраивает?

— Пойду я, — он сгреб шапку, опасаясь, что я передумаю. — А долго ль вестей ждать?

— Через неделю встречаемся у тебя. Никому ни слова. Подготовь лошадей и телеги. Будут к тебе приходить посредники, "призрачную пыль" предлагать, отвечай, что уже нет надобности. Про гномов никому ни слова. Понял?

— Да уж куда понятнее…

— Вот и отлично. Ступай.

* * *

— Алекс, что это значит? — Энея озадачена, и немного напугана. — С тобой все в порядке? Откуда ты собираешься взять столько ресурса? Обратишься к наемникам? — предположила она, и сразу добавила: — Поверь, не лучший вариант. Во-первых, они торговый путь сдадут Гильдии. Во-вторых, проку все равно никакого: в подземелья уже очередь выстроилась. Сервера не справляются с нагрузкой! — она не видит выхода из сложившейся ситуации.

Зато я знаю, как все устроить. Но придется рискнуть. Отчаянно рискнуть, поставив на карту все, снова резко изменив свою судьбу.

— Мы создаем Клан и…

— Вау! — ее глаза заблестели. — Серьезно?! Говорила же, — ты классный! Свой клан?! А как назовем?! Подожди, извини, я тебя перебила. Создаем клан и?! — она затаила дыхание.

— И покупаем заброшенный замок на Гиблых Болотах!

— Вау! — не удержалась Энея от нового возгласа. Теперь ее глаза лучатся искренним, неподдельным восторгом. — Свой Клан и свой замок?!

— Руины замка, — уточнил я. — По сходной цене. В комплекте прилагаются импы, призраки, и прочая нечисть, которую придется зачищать.

— По сходной цене — это сколько?

— Первый взнос — пятьдесят тысяч золотых.

— Но это практически все, что у тебя есть!

— Да, остальную сумму придется выплачивать в течение года "Хрустальному Банку".

— Там процент неслабый! Но, да, согласна, отобьем, если с гномами все получится! А теперь выкладывай, в чем фишка?! Где добыть две телеги призрачной пыли?! Даже если ты купишь замок и примешь к себе сотню бойцов, за неделю столько не нафармить!

— Нам не обязательно истреблять призраков. Потребуется оружие, снаряжение, и двое мастеров. Один — горного дела, а второй алхимии, — я рассказал ей о темных обелисках и "измененной материи".

— Дымчатый камень? — задумчиво переспросила Энея, одновременно что-то читая в сети.

— Да. Я тут искал ему применение. Все равно собирался добыть, — это нужно для задания, связанного с моим клинком. Подумал, обязательно появятся излишки. Ресурс ценный, сама про него почитаешь. В итоге, толкового применения, кроме продажи ювелирам, я не нашел, зато узнал: когда дробят скалу, где обитал темный дух, главную опасность представляет "призрачная пыль" — надышишься ею и сам превратишься в нежить!

— Классно! — воскликнула Энея. — Алекс, я поняла! Где импы, там и обелиски! Руины замка, наверное, ими кишат! И дымчатого камня там полно! О, — у нее разыгралось воображение, — Представляешь: древние мрачные залы, затянутые паутиной, а на полу — вековой слой призрачной пыли!

— Ну, на полу — вряд ли.

— Тогда нам обязательно нужны бойцы и маги.

— Нет. Только небольшая группа наемников, снаряжение и оружие.

— Обоснуй? — она, затаив дыхание, ждет от меня очередного сюрприза.

— Темный обелиск порабощает народ. Разрушив его, мы освободим НПС. Как думаешь, бывшие пленники помогут нам в зачистке замка?

— Так, подожди. Сейчас посмотрю. — Энея уже активно работает в

сети. — Ага. Нашла. Заявка на создание клана. Минимальные требования. Изначально в клане должно состоять не менее пяти человек. Нужно зарегистрировать название. Обязательное условие, — завоевать или приобрести замок в течение года. Ага, отлично, сейчас идет акция, — скидки на приобретение замков, немного сэкономим. Вот нашла, НПС могут состоять в клане, но их число не должно превышать число игроков, если только они не наняты для охраны клановой твердыни! Отлично! Значит, мы сможем использовать НПС для зачистки… — ее энтузиазм вдруг начал иссякать. — Алекс, а где мы возьмем двух мастеров?!

— Мастера горного дела я знаю. А вот мастера алхимии, чтобы превратить определенное количество дымчатого камня в призрачную пыль, придется поискать.

— Хорошо, — Энея вновь приободрилась. — Алхимика я возьму на себя, можно?

Хмурюсь.

— Алекс, в чем дело? Думаешь, я не понимаю, что ты сейчас поставил на карту? Понимаю! Свою жизнь! Если не сможешь расплатиться, тебя найдут в реале! Поэтому, я вступаю в твой клан! — внезапно заявила она. — И требую своего участия во всех переговорах! Может, как игрок, я еще опыта не набралась, но что касается бизнеса…

— Ты твердо решила?

— Да.

— Тогда вопрос закрыт. Я больше к нему не возвращаюсь.

Энея выдохнула.

— Алекс, с тобой точно не соскучишься! Блин, я волновалась сейчас, как школьница! Ладно, — чувствую, ее захлестывает азарт. — Времени мало. Нужно сегодня подать заявку. Я начинаю заполнять форму, а ты пока думай над названием клана.

— "Черные Богомолы", — не раздумывая, ответил я.

— Звучит круто! — одобрила Энея. — Но почему? Откуда название взял?

— Само пришло. Во-первых, замок Рион стоит посреди Гиблых Болот, где обитают гидры и черные богомолы. Во-вторых, — я взглядом указал на свой чешуйчатый доспех, — в будущем, такая экипировка вполне может стать отличительным знаком бойцов клана. Сырье ведь будет у нас под боком!

— Отлично! — Энея активно работает в сети. — Нужно еще три человека, как минимум!

— С двоими сейчас переговорим. Дварфы. Один из них — "мастер"

горного дела, хоть и пытается скрыть свои достижения. Как быть с пятым — не знаю. Может у тебя есть кто на примете?

— Нет, — вздохнула она.

Я глубоко задумался. Опять события закрутились вихрем. Только вчера думал о клане и замке, как о чем-то грядущем, почти несбыточном, а вот уже и форма регистрации почти заполнена.

— Человека с улицы придется брать.

— Нельзя. Пятеро членов клана, вписанных в заявку, составляют его Совет и имеют право голоса. У тебя, кстати, как у основателя, два голоса. Я бы и дварфов пока не принимала. Они сначала проверку должны пройти! — убежденно добавила Энея.

— Как же быть?

— Есть специальная упрощенная форма регистрации, — ответила она. — При условии покупки замка одновременно с созданием клана. В этом случае нужны только два человека. Основатель и Казначей. Сделано для тех, кто вкладывает в "Хрустальную Сферу" реальные деньги, и не хочет делиться властью.

— Отлично. Для нас подходит идеально. Регистрируй.

— Заявку приняли. Рассмотрят в течение часа. Теперь замок. Почему ты решил его купить, а не завоевать? Из-за цейтнота?

— По разным причинам. Во-первых, вместе с покупкой получаешь координаты, а это возможность телепортироваться. Во-вторых, для завоевания у нас недостаточно сил.

— Но, чтобы вступить в "право владения" отводится не так-то много времени. Двадцать четыре часа. За это время мы должны добраться до донжона и активировать безопасную зону респауна в главном зале.

— Понимаю. Вот тут нам и понадобится помощь группы наемников. Насколько я понял, руины Риона оккупированы нежитью, — без паладина нам точно не обойтись, поэтому предлагаю Андра. С ним, по крайней мере, уже имели дело.

— Согласна, — кивнула Энея. — Заявка на покупку замка готова. Отправляю?

— Давай.

У меня снова возникло ощущение, словно стою на краю обрыва, собираясь прыгнуть в пропасть.

— Заявку приняли. Вызывай дварфов, сначала переговорим с ними. Затем с Андром. А вот насчет мастера-алхимика придется подумать. Среди игроков вряд ли найдем достойную кандидатуру. Может НПС?

— А может, сначала пообедаем, как собирались?

Энея лукаво улыбнулась.

— Ценю, когда мужчины держат слово! Ой, Алекс, — она рассмеялась. — Ты шуток не понимаешь? Опять весь из себя серьезный?!

Я тоже рассмеялся, взял ее за руку.

— Пошли!

Глава 9

Ваша заявка на регистрацию Клана "Черные Богомолы" принята и одобрена.

Поздравляем! Вы создали Клан "Черные Богомолы". Ваша известность в мире "Хрустальной Сферы" возросла.

Получено новое достижение "Основатель Клана" (+ 10 000 известности, +1 ко всем репутациям).

…

Ваша заявка на покупку замка Рион одобрена "Хрустальным Банком".

Со счета вашего аккаунта списано 50 000 золотых.

Внимание, у вас осталось 24 часа игрового времени, чтобы вступить в право владения Клановой твердыней.

…

Замок Рион расположен в трех неделях пути от Агриона, на возвышенности, имеющей вид вытянутого скалистого острова, окруженного бескрайними болотам и коварными топями.

На снимках замок выглядит изрядно пострадавшим от времени, но думаю, основные разрушения Рион получил в результате штурма, — об этом немо свидетельствуют проломы в стенах, которые не могли образоваться вследствие бега веков.

В дверь постучали.

— Войдите.

— Привет, Алексатис! — Андр явился один. — Зачем звал?

— Мне нужна группа наемников.

— Сколько человек? — паладин заинтересованно взглянул на голографические изображения замка, но от комментариев воздержался, хотя места ему явно знакомы, особого удивления он не высказал, даже не спросил, что за цитадель и где она расположена?

— Пятеро. Желательно твоего уровня.

— Надолго?

— На два-три дня. Я прибрел замок. Нужно вступить в "право владения", но там полно нежити.

— Гиблые Болота, правильно понимаю? — теперь фрагмент объемной карты местности всерьез заинтересовал паладина.

— Бывал там?

— Не приходилось, но лока вполне проходимая, — он времени не теряет, уже добыл информацию из сети. — Мобы уровня тридцать плюс.

Надеюсь, координаты для телепорта есть?

— Да. И поэтому я не хочу собирать армию. Твои услуги понадобятся для зачистки замка. Сможешь быстро собрать группу?

— Без проблем.

— Цена вопроса? — спросила Энея.

— Тысяча золотых за день работы, плюс доля от добычи, которую получим вне стен донжона. Все, что добудем внутри, твое по праву.

— По рукам. Энея составит договор.

— Отлично. Мне потребуется пара часов на подготовку. Когда собираешься выступать?

— Ближе к вечеру. Нужно подтянуть еще нескольких игроков.

— Как скажешь, — Андр внимательно изучает снимки замка. — Координаты уже наложил на карту? Куда именно портанемся? — его интересуют детали.

— Точка доступа — вот тут, — я отметил небольшую область на краю отдельно расположенного островка, куда вынесен барбакан замка. — Нам придется зачищать Рион, начиная от предмостья и заканчивая подземельями под донжоном.

— Понятно. Тут раньше была дорога? — он указал на серую линию, ведущую вглубь болот.

— Да. Но неизвестно в каком она состоянии? Вход и выход только телепортами. Надеюсь, как и в любом приличном замке, мы найдем там стационарный портал. Разработчики обещают безопасную точку респауна в стартовых координатах, но я предлагаю взять палатки.

— Разумно. А, учитывая легенды о Рионе, даже необходимо. Безопасных точек возрождения в болотах не сыщешь, это сказки. Но внутри крепостных стен, в главном зале обязательно должен быть источник силы и связанная с ним точка респауна.

— Откуда знаешь? И что за легенды? Поделись, времени на подготовку не было.

— Спонтанная покупка? — понимающе усмехнулся паладин.

— Ну, да, все неожиданно закрутилось.

Он не удивился и насколько смог пояснил:

— "Место силы" и связанная с ним точка возрождения есть в каждом древнем замке. Слухи о Рионе ходят разные, один другого страшнее. Что из них правда, придется выяснять на месте. Точно могу сказать одно: крепость была построена во времена Ушедших Богов, и на протяжении многих веков служила оплотом "Ордена Последователей".

— Никогда о таком не слышала! — удивилась Энея.

— "Последователи" поклонялись Ушедшим Богам. О них очень мало упоминаний, но я занимаюсь поиском ценных артефактов, и потому в курсе. Рион вообще-то есть в моем списке "интересных мест", — усмехнулся паладин, — но не думалось, что смогу попасть туда так скоро. Поэтому и цену не стал ломить. Интересно взглянуть.

— Замок пал в результате штурма, — я указал на характерные разрушения. — Что говорят твои источники?

— Сведения противоречивые, — ответил Андр. — Существует легенда, что после исчезновения Ушедших, мир "Хрустальной Сферы" раскололся на два лагеря. По сути, на "темную" и "светлую" стороны, противостоящие друг другу. А "Орден Последователей" в свою очередь объединил воинов и магов, не принявших новый миропорядок. Его адепты продолжали изучать наследие Ушедших Богов, сохраняя вооруженный нейтралитет.

— То есть, для новых религий они были, как кость в горле? — уточнила Энея.

— Верно, — кивнул паладин. — Против "Ордена Последователей" единственный раз в истории объединились темные и светлые силы. Рион считался неприступной цитаделью, поэтому его штурмовали сразу с трех направлений: с болот, с воздуха и из-под земли. В результате замок пал, все адепты погибли, а накопленные ими знания были утрачены. В руинах, как водится, поселилась нечисть.

— И с тех пор его никто не исследовал? — недоверчиво переспросил я.

— Многие пытались туда добраться, — усмехнулся Андр. — Но, путь через Гиблые Болота оказался не по силам даже хорошо подготовленным группам. Поэтому я охотно принимаю твое приглашение, Алексатис.

— Я внесу в наш договор пункт о неразглашении координат Риона, его истинной планировки и карты прилегающих территорий, — мгновенно отреагировала Энея.

— Согласен, — кивнул паладин. — В таком случае прошу предоставить мне право выкупить приглянувшиеся артефакты.

— Если только они не будут неотъемлемой частью функционала замка, — тут же внесла поправку Энея.

— Договорились.

В дверь снова постучали.

Я отпер, и в комнату ввалился Тогиен.

— Уф, Алексатис, едва успел! — он кивнул Андру, как старому знакомому, затем удивленно уставился на меня.

— Да ты времени зря не терял! Восемнадцатый уровень?! Быстро растешь!

— Тогиен, знакомься, это Энея.

Дварф и ее узнал.

— Ну, как же! Помню! Каст заклинаний без посоха! Мы всей таверной смотрели! — весело ответил он.

— Ладно. Я пошел готовиться, — сказал Андр. — Вернусь через пару часов, не раньше.

Я крепко пожал ему руку, проводил, снова запер дверь.

— Тогиен, почему ты один?

— Гвин сейчас не может. Задание, — он замялся, не зная, как вести себя дальше. Понимаю его опасения. Посылая приглашение, я прямо написал: "Есть возможность добыть дымчатый камень. Нужен мастер горного дела".

— Тут все свои. Энея в курсе. Располагайся, — я указал на свободный табурет. — Значит, ты мастер горного дела, но своих достижений не афишируешь?

— Угу. Допустим. Но ты ведь обещал, что о дымчатом камне никому не скажешь!

— И слово сдержал. О той скале никто не знает. Но я нашел другой источник ресурса. Возьмешься расколошматить парочку темных обелисков?

— А то! Конечно, возьмусь!

— Сам справишься? Подмастерья нужны?

— Нет, не нужны. Подробности расскажешь?

— Энея тебя в курс дела введет. С ней и условия оговоришь. А мне по делам надо отлучиться. Кстати, нет ли у тебя надежного мастера-алхимика на примете?

— Надежного? Нет.

— А подробнее? — в нотках его голоса я почувствовал некоторое… напряжение? Или тщательно скрываемую неприязнь?

— Подробнее, о чем?

— Об алхимике.

— Алексатис, ты меня пугаешь. Мысли научился читать?

— Тогиен, совершенно нет времени. Просто подскажи, если кого-то знаешь?

— Ну, да, есть один "мастер", чтоб ему пусто было! — проворчал дварф. — Экспериментатор, типа. Гений непризнанный! — на щеках Тогиена выступил румянец. — Мы с Гвином ему эликсиры заказали. Сто штук на "силу".

— А он?

— А он взрывчатку сделал! Все ингредиенты извел! Говорит, зачем вам

эликами давиться, да кирками махать, когда скалу взорвать можно! Прикидываешь, Алексатис? Да еще и обиделся, жалобу подал, когда я ему рыло начистил!

— Взрывчатка-то сработала?

— Я не дурак пробовать. Правила-то знаю. Никакого огнестрельного оружия! Никаких бомб, кроме магических! Один раз динамит используешь, а тебе аккаунт заблокируют. Оно мне надо?

— Дашь его координаты?

— Дам, но добра от этого экспериментатора не жди. Я предупредил.

У меня моргнула иконка входящего сообщения.

— Ладно, — я подмигнул Энее. — Вы тут развлекайтесь, а я побежал. Время поджимает.

*** * ***

Квартал, где живут алхимики, небольшой, но приметный: маги, чья гильдия расположена по соседству, накрыли его радужным куполом, чтоб запахи различных готовящихся зелий не досаждали жителям города.

Да, душок тут стоит тяжелый. Впрочем, у любой профессии есть свои издержки.

Нужный дом не пришлось долго искать. Внезапно раздался сильный хлопок, сопровождаемый звоном выбитых оконных стекол, сизый дым выметнуло из мансарды, скрутило тугим смерчем, раздались выкрики и ругань.

— Да сколько ж тебе говорить можно, комната для сна, сарай для опытов!

"Мастер" выглядит экстравагантно: одежда в прорехах и подпалинах, волосы взлохмачены, глаза слезятся, но не от раскаяния перед разгневанным домовладельцем, а скорее от едкого дыма, высочившегося в коридор.

Читаю фрейм:

"Платинус. Чародей 9-го уровня"

— Посторонитесь, уважаемый Борн! Я всего в шаге от величайшего открытия! Мне срочно нужно достать еще немного драконьей крови! Да не напирайте, я заплачу, как только…

— Вот сейчас стражников позову!

— А я не боюсь! Зовите! Наука всегда в кандалах у невежд! Вам золото из свинца подавай, да?

— Мне сгодится и обыкновенное золото! Но у тебя его нет, и никогда не

будет! Выселяйся, мое терпение лопнуло! А твои фиалы, да порошки я конфискую в счет уплаты долга!

Домовладелец разгневан не на шутку. Сейчас действительно позовет стражников.

— Платинус, на два слова! — я решил вмешаться.

— А, уже псов цепных кликнул! — алхимик резко развернулся, намереваясь плеснуть мне в лицо какой-то вонючей жидкостью. Ловкач. Склянку таскает в кармане для самообороны?

Перехватил его руку, крепко сжал запястье, тихо шепнул на ухо:

— Поговорить надо.

— Не о чем! — Платинус попытался вырваться, но не вышло.

Я втолкнул его в открытую дверь. Комната еще в дыму. Стены и пол забрызганы драконьей кровью. Видимо фиал рванул при неудачном смешении ингредиентов.

— Дело к тебе есть. Ты действительно мастер-алхимик?

— Ну, да! — смотрит на меня недоверчиво, с вызовом. — А тебе какое дело?!

— Работа есть. Интересная и хорошо оплачиваемая.

Он как-то сразу обмяк, дав мне перехватить инициативу:

— Смотрю, ты чародея не развиваешь? Идешь по профессии? Только ее прокачиваешь?

— Угу. Вот только одни невежды вокруг! Мне в реале творить не дают, и здесь тоже самое!

— Знаешь о "дымчатом камне"? — у меня нет времени выслушивать его истории.

— Ну, допустим, — Платинус сел на табурет, понурил голову.

— Расскажи о нем?

— Экзамен? На профпригодность? А не пошел бы ты?!

— Не зли меня. Просто ответь. И достижения свои открой. Иначе быть тебе сегодня под стражей. Много хозяину задолжал?

— Двадцать пять золотых. Ну, не считая испорченного имущества, — выпалил он.

— Это решаемый вопрос. Так что скажешь о дымчатом камне?

— Редкий ингредиент. Перерожденная материя. Добывается из скал, где обитал дух темного обелиска.

— А что ты сможешь изготовить, используя его?

— Ну, много всяких интересных зелий, — встрепенулся Платинус. — Например, если смешать "призрачную пыль" и корень сыпучего мха, да влить десять капель сока пестроцвета, получишь зелье скрытого

проникновения. Можно пройти сквозь стену. Правда, формула еще не до конца отработана… — уныло признался он. — Дал одному роге бесплатно, на испытание, так тот меня едва не прибил.

— Не сработало?

— Сработало, но только наполовину. Он в стене застрял.

— А "призрачная пыль" тут причем? — сдерживаю улыбку, стараясь оставаться серьезным, насупленным. — Я же спрашивал про дымчатый камень!

— Так растворю его в соке высокогорной лозы! Растение-то священное. Силу темного обелиска частично нейтрализует, вот в осадке и останется "призрачная пыль". Делов-то? Только зачем такой дорогущий материал переводить?

— Ну, это не твоего ума дело. Извини, что грубо, зато честно. Сок этой лозы сложно достать?

— Не, не очень. У меня был целый кувшин, да все на "зелья распада" извел. Я ведь не ремесленник! Я творец! Новые формулы изобретаю. На "зелье распада" даже патент у админов оформил! Хотел бомбы делать, но никто брать не хочет.

— А что за бомбы?

— Ну, кидаешь склянку, она разбивается, "съедает" прочность у доспехов. Только никому не нужно. Говорят, зачем хорошие вещи портить?

— И то правда. Достижения покажешь?

— Смотри, — он переслал мне необходимую информацию.

Ого. Да он действительно "мастер алхимии"!

— Я рейд собираю. В Гиблые Болота пойдем. Не хочешь присоединиться? В городе смотрю тебе совсем не рады?

— Болота? Клево! Там ингредиентов редких полно! А что надо будет делать?

— Когда придет время — дымчатый камень в пыль превратить.

— И все? — удивился он. — Легко. Зелья распада в самый раз пойдут!

— Уверен?

— Ну, процентов на девяносто, — признал Платинус. — Должно сработать. Но сок лозы лучше. А экспериментировать можно будет?

— Конечно. Травы, что по пути попадутся, — собирай. Если монстра, к примеру, завалим, обещаю, — лут, относящийся к "алхимии", тебе отдадим. Только с одним условием, возьми с собой побольше этих "зелий распада". Есть они у тебя?

— Были. Склянок десять-пятнадцать, точно не помню. Надо в сарай сходить, в ящиках порыться. Только хозяин не пустит. Слышал ведь, он все

в уплату долга решил конфисковать.

Я связался с Энеей.

…

Как дела?

С Тогиеном договорилась. Он в деле.

Отлично. Узнай, сколько стоит сок высокогорной лозы и можно ли его купить?

Сделаю. Алхимик адекватный?

Не совсем, но для наших целей — в самый раз. Скоро вернусь.

Жду.

…

— Ну, что? Пойдешь с нами?

Платинус обвел взглядом разгромленную комнату и энергично кивнул.

— Пойду! Хватит в городе киснуть!

*** * ***

Для Платинуса пришлось снять комнату в "Трех Карасях".

— Никуда не выходи. Список необходимого перешли Энее. Вот ее контакт. Отправляемся через примерно через час. Постарайся за это время ничего не натворить.

— Я посплю пока, — заверил меня Платинус. — А все необходимое ношу при себе, — он распахнул одеяние чародея.

М-да. А он не промах. Вместо подкладки я увидел множество кармашков, из которых точат горлышки фиалов с различными зельями и реагентами. Взрывоопасный парнишка.

— Тебе сколько лет в реале?

— Тридцать семь, а что?

— Странный ты. Чародея не развиваешь.

— Ничего странного во мне нет! — обиделся Платинус. — Я в RL занимался химией. Между прочим, у меня докторская степень!

— И что пошло не так?

— Уволили. Работу найти не могу.

— Почему?

— На мое место специализированный нейрокомпьютер поставили. Говорят, производительность выше, а проблем меньше. И так везде! Куда ни ткнись! Машины вытесняют нас из реального мира! — похоже, тема для него наболевшая. — Вот и пришлось в виртуалку податься. Думал с моим-то образованием, я тут развернусь! Да куда там!..

— Ладно, не расстраивайся. Мне в клан алхимик понадобится. На постоянной основе. Проявишь себя с хорошей стороны, — приму.

— А экспериментировать разрешишь? — он сразу ожил, в глазах появился проблеск надежды.

Я на секунду задумался. Не рановато ли раздавать обещания?

— Разрешу. И место под лабораторию тебе найдем. Но сначала придется зачистить клановый замок и добыть "призрачную пыль". Все остальное — вероятное будущее, — честно предупредил я.

— Алексатис, я не подведу! Честное слово! Мне город во как надоел! — он выразительно чиркнул себя ладонью по горлу.

— Ладно. Посмотрим, на что ты способен. Пока отдыхай и никуда не высовывайся.

У меня мигнула иконка входящего вызова.

— Алекс, где ты застрял? — поинтересовалась Энея. — Я закупила сок высокогорной лозы. Андр выходил на связь. Группа готова. Договора я составила, пока на два дня, но с возможностью пролонгации. Финансы почти на нуле.

— Уже иду. Закупи еще стопку пергаментов и чернила.

— Хорошо, сделаю.

Как-то много всего навалилось в один день. Но, то ли еще будет! Через час уйдем телепортом на Гиблые Болота. А там полная неизвестность и мобы тридцатого уровня.

* * *

В своей комнате, кроме Энея и Тогиена я с удивлением застал незнакомого, пронырливого типа. Его внешность мне сразу не понравилась.

— Уважаемый Алексатис, — он вскочил с табурета, спеша пожать мне руку. — Поздравляю с созданием Клана!

— Спасибо, — сдержанно ответил я. — А в чем, собственно, дело?

Энея лукаво улыбается, Тогиен хмурится, пряча усмешку.

— Новости распространяются быстро! Появилась официально подтвержденная информация о предстоящем рейде к замку Рион! У вас ведь осталось всего двадцать три часа, верно?!

Вопрос риторический. Я не понимаю, кто он такой и что делает в моей комнате?

— Госпожа Энея разрешила мне подождать тут. Я — Ишиор.

Вероятно, я должен знать его имя?

— Мы разве встречались раньше?

— Нет, но я представляю "Хрустальный Вестник"! Хочу предложить вам выгодную сделку!

— Слушаю.

— Возьмите меня с собой! Сначала мы делаем короткий репортаж на центральной площади Агриона. Вы с группой соклановцев отправляетесь телепортом, в самое сердце Гиблых Болот! О, это будет настоящая сенсация! Затем мы дадим серию репортажей…

Вот они, первые звоночки грядущей известности.

— Исключено, — отрезал я.

— Но Алексатис! — он опешил. — Полторы тысячи золотых! Бесплатный пиар вашего Клана! Вам вообще не нужно прилагать никаких усилий, просто позвольте мне снимать!

— Исключено, — вежливо, но твердо повторил я.

— Отказываетесь от известности?! — он откровенно не понимает моего отношения. — Вы создали второй по счету клан в Агрионе! Это событие должно освещаться подобающим образом!

— Пока мы разговариваем, уходит время.

На самом деле я не готов позировать на центральной площади перед толпой зевак. О съемках замка и говорить нечего. Сейчас все, что касается Риона — стратегическая информация. Выпускать видео в сеть неразумно. Да и неизвестно, как мы справимся.

— Оставьте мне свой контакт, уважаемый Ишиор, и в будущем можете рассчитывать на серию репортажей о Клане Черных Богомолов, — выручила Энея. — А сейчас, извините, у нас действительно мало времени и много дел.

— Как хотите, — он расстроился. — Сами не понимаете, от чего отказываетесь!

Энея на миг задумалась, затем кивнула:

— Есть встречное предложение. Вас мы не возьмем, но снимать, естественно, будем. Затем Алексатис выберет те эпизоды, которые сочтет уместными. Не прямой эфир, но материал эксклюзивный.

— Согласен! — ни секунды не раздумывая, выпалил он.

— Я с вами свяжусь, в ближайшие дни. Всего хорошего, — Энея мягко, но настойчиво выпроводила его за дверь, обернулась:

— Он сейчас побежал расставлять папарацци. Андр, кстати, тоже не хочет светить свою группу. С хозяином "Трех Карасей" я договорилась. Уйдем телепортом с заднего дворика.

— Умница, — я шумно выдохнул. — Ты готова?

— А то! — Энея — само нетерпение. — Алекс, даже не представляешь,

как все это классно!

— Ничего, что я тут сижу? — Тогиен добродушно усмехается в усы.

— А нечего сидеть, — я мысленно оценил степень нашей готовности и решительно добавил: — Пора выдвигаться.

* * *

С наемниками мы встретились на заднем дворе "Трех Карасей", подле конюшни.

— Молодец, что не повелся на журналистов, — Андр дружески хлопнул меня по плечу. — Знакомьтесь.

Двое воинов и двое магов, — все как на побор тридцать пятого уровня, поджидают нас неподалеку.

— Тайлор, — закованный в мифрил седой боец слегка склонил голову. Надо привыкать. На улице он бы и не взглянул в мою сторону, но теперь я Глава Клана и работодатель — это совершенно меняет дело.

Пожал его крепкую руку.

— Виргил, — коротко отрекомендовался второй.

Присматриваюсь к ним. Ясно, что в роли "танка" выступает Андр. Он выше нас по уровням, да и экипирован соответственно. Двое воинов будут наносить урон, пока паладин держит на себе агро. Команда, судя по всему, сплоченная. Ни тени волнения не отражается на лицах бойцов.

Маги рослые, облачены в тканевые робы, подпоясанные широкими кожаными ремнями. Лица у обоих смуглые, с тонкими чертами, выдающими родство. Этой расы я не знаю. Наверняка импортирована.

— Мы с братом из народа талхейм. Я — Родриго. Он — Искандер.

Я представил Энею, затем Тогиена и Платинуса.

— Отлично, — подытожил Андр. — Алексатис, создавай группу. Пропорции распределения опыта и лута мы оговорили.

У меня уже все готово. Несколько переключений в интерфейсе и группа создана.

— Теперь о главном, — паладин приступил к инструктажу. — Я танкую и накладываю ауры. Площадь воздействия — двадцать метров. Учтите это, и держитесь в заданном радиусе. Тогиен, на подступах к замку присоединяешься к Тайлору и Виргилу. Вы наносите урон в ближнем бою. Энея, ты можешь работать с Родриго и Искандером. Урон дистанционными заклинаниями, в ближний бой не лезешь, понятно?

Она кивнула.

— Ты, — паладин обернулся к Платинусу, — вообще не

высовываешься. Скорчился за спинами магов и ведешь себя тихо. Если вдруг попадем в особо тяжелую переделку, Тайлор и Виргил берут на себя роль дополнительных "танков", мы выстраиваемся треугольником, остальные внутри. В этом случае Алексатис и Тогиен — вы наносите урон, выбирая цели по силам. Энея, работаешь в рамках своих возможностей. Родриго, на тебе дебафы и контроль мобов. Искандер переключается на хилера, лечит тех, кто нуждается в этом. Платинус, как и сказано: замер в центре построения и не рыпаешься. Всем понятно?

— Моя роль при обычных столкновениях?

— Алексатис, ты Глава Клана. Пока не нашли действительно безопасную точку респауна, и не привязались к ней, нравится тебе или нет, но будешь выступать в роли особого охраняемого субъекта. Это не обсуждается, здесь вступает в силу репутация моей группы. Если потеряем тебя, — позорное пятно ляжет на всех наемников.

— Я не собираюсь прятаться за спинами магов!

— А придется. Вступишь в бой, только если не останется иного выбора.

— Ладно, — скрепя сердце, пришлось согласиться. — Буду работать с Энеей, дистанционными заклинаниями.

— А можешь? — неподдельно удивился Андр.

— Могу. На мой класс внимание обратил?

— Еще при первой встрече. Импортированный?

— Да. Без проблем переключаюсь между воином и магом, — я не собираюсь раскрывать детали, но о моих мультиспособностях стоит предупредить заранее.

— Хорошо. Работай с магами, — согласился Андр. — Есть еще у кого-то ко мне вопросы?

Платинус хотел что-то сказать, но передумал.

— Отлично. Тогда, начинаем, да помогут нам Светлые Боги!

*** * ***

"Хрустальная Сфера". На подступах к замку Рион…

Мягкий удар, плеск воды, и почва разошлась под ногами предательской зыбью.

Тону. Перед глазами всколыхнулась коричневая муть, на ее фоне промелькнули системные сообщения:

…

Вы обнаружили новый регион: "Гиблые Болота".

Получено новое достижение: "Известный первопроходец". Ваш картографический модуль теперь может работать в режиме полной детализации.

Вы получили 15 единиц урона.

…

Я, что есть сил, загребаю руками, стремясь вверх, к проблеску света.

Вынырнул. Мутная жижа раздалась в стороны, полдень ослепил, я услышал вскрик Энеи, ругань Тогиена, но что-то захлестнуло ногу, вновь потянуло ко дну.

Клинок не выхватить, заклинания не использовать. Зловонные пузыри болотного газа проносятся мимо, стремясь к поверхности.

Воздух рвется из легких. Руками случайно зацепился за что-то осклизлое, задержал погружение, ухватился покрепче, снова пытаюсь всплыть.

Удалось! Неведомая тварь отпустила ногу!

Несколько мощных гребков, и я вновь увидел искаженный водной поверхностью солнечный диск.

Еще немного!

Вынырнул. Судорожно дышу. Руки распластал по толстому слою мха, плавно бугрящемуся пологими волнами.

Остро пахнет багульником. Дурманящий запах плывет над мшистой прогалиной, окруженной плотными зарослями растений, похожих на гигантские хвощи и папоротники.

— Алексатис, руку! — Андр уже поблизости, тянется ко мне с сухого бугорка, окруженного почерневшими корягами.

— Держусь!

Легкий ветерок принес запах сероводорода. К горлу подкатила тошнота. Вижу Тогиена, — он взобрался на коряги и теперь озирается. Энея метрах в десяти от меня, притихла, испуганно ухватилась обеими руками за надломленный ствол невысокого засохшего деревца.

Над нашими головами, окруженный аурой левитации, парит Искандер. Одежда мага даже не испачкана в грязи. От его рук в двух направлениях тянутся искажения воздуха, болото бурлит, выталкивая в окна темной воды обломки бревен, почерневшие корневища.

— Глубоко тут! — кряхтит Искандер. — Родриго, братан, подключайся, иначе не вытяну!

Второй маг, весь промокший, измазанный тиной, принялся помогать. Вместе, накладывая заклинания левитации, они вытащили воинов, как и я провалившихся в трясину.

Мы с Андром добрались до коряг. Здесь более или менее сухой островок, твердь под ногами, осока, да редкие, чахлые лиственные деревца.

Энея в нескольких шагах. Испуг прошел, теперь она заинтересованно осматривается.

— Где Платинус? Кто-нибудь его видел?

— Тут я, — раздался голос.

— Где? Покажись!

У меня из-под доспехов вытекает вода. Одной рукой хватаюсь за корягу, другую протянул Энее, помог ей перебраться к нам.

— Платинус! Где тебя носит?!

— Да сказал же тут я! — мокрый, взлохмаченный, но довольный он появился в поле зрения, привстал на колени, помахал одной рукой, другой продолжая выдергивать из-под воды какое-то покрытое вздутиями корневище. — Клубни дурмана! — торжествует алхимик. — Слышал о них, но ни разу не видел!

Андр лишь покачал головой, глядя на беспечную увлеченность Платинуса.

Тайлор и Виргил метрах в двадцати от нас, по разные стороны островка. Неслабый разброс у свитка телепортации!

— Мы промахнулись, — сообщил паладин, взглянув на свою карту. — Ума не приложу как такое возможно?

— Далеко до замка? — спросила Энея.

Я тоже открыл карту, сравнил координаты со свитка, полученного после покупки замка, с нашим текущим местоположением, затем быстро просмотрел лог-файл последних событий.

Действительно, промашка вышла! В свиток были вписаны правильные координаты, но неведомая сила отклонила нас в сторону.

— Думаю, магическая защита замка Рион до сих пор работает! — высказал мнение паладин.

— Да, похоже, — согласился я. — В логах пишут: "неизвестная ошибка при перемещении".

— Так где же мы сейчас? — поинтересовалась Энея.

— Примерно в трех километрах от Риона.

— Три километра топей? — дварф, удобно устроившийся на корягах, неприятно удивлен. — Сколько же мы будем туда добираться?

— Алексатис, есть еще свитки телепорта?

— Есть. Но не думаю, что это хорошая идея. Три километра мы гарантировано пройдем, а вот куда выкинет очередная "неизвестная ошибка"? Если допустить что защита замка действительно работает,

отклоняя входящие телепорты, риск ничем не оправдан!

— Пожалуй, ты прав, — согласился Андр, посматривая, как воины осторожно пробираются к нашему островку, нащупывая путь шестами.

— Искандер, Родриго, перенесите их!

— Рановато фиалы использовать. Дай помедитировать минутку, — ответил один из магов.

— Хорошо. Восстанавливайтесь. Тайлор, Виргил, не рискуйте! Стойте на месте, ждите ауру левитации! Платинус, быстро ползи к нам! И не вздумай вставать на ноги, топь кругом!

— Корни! Крепкие! И сидят глубоко! Сейчас вытяну и приползу!

Андр нахмурился.

— Беды с ним не оберешься. Дисциплины никакой.

— Да вроде мобов не видать, — вступился за алхимика Тогиен. Дварфу крупно повезло, в болоте он не искупался, но заработал пару синяков, грохнувшись на коряги.

— Пиявки! — Виргил сгоряча хлопнул себя латной перчаткой по доспеху. — Присосалась тварь!

— Не переживай. Ауру очищения сейчас наложу, вся мелкая непись сдохнет, — успокоил его Андр. Пока маги восстанавливали ману, он обернулся ко мне, предложил: — Давай над маршрутом подумаем. Самый очевидный путь — по прямой, так?

— Не совсем, — я передал ему данные со своей локальной карты. Оказывается, картографический модуль неплохо работает в паре с моей способностью "расширенное восприятие". — Видишь прерывистые линии?

— Ну? Ведут в сторону Риона. А что они значат, по-твоему?

— Думаю, это старые гати.

— Надо проверить. Сейчас перегруппируемся и разведаем, — паладин приободрился.

В следующий миг раздался истошный вопль Платинуса.

Болото вскипело одновременно в нескольких местах.

— Гидры! — заорал Тайлор.

Я выхватил клинок, развернулся на рык, прикрывая Энею.

— Родриго, контроль! — голос паладина потонул в многоголосом реве.

Ближайшая гидра вынырнула из топи всего метрах в пяти от островка.

Надо сказать, зрелище еще то! Тварь невероятно сильная, гибкая и агрессивная. Шесть лап, мощное мускулистое туловище и двенадцать голов на длинных шеях, — каждая вместе с дыханием изрыгает облачка кислотного тумана!

Обычная болотная гидра, уровень 35, — отчитался интерфейс.

Ну, да. Обычная. Кожа у нее оливкового цвета и не покрыта чешуей, вот только от этого не легче, — мысли проносятся с невероятной скоростью. Мы разделены. Построения нет. Маги не прикрыты, Платинус вообще никем и ничем не защищен.

— Энея, "Лед"! Вместе! — выкрикнул я.

Гидру наш выпад лишь разозлил. Заклинание не причинило ей особого вреда. Тварь замедлилась на какие-то доли секунд, не получив урона, но впав в ярость: ее длинные шеи плавно изогнулись, затем резким синхронным движением метнулись к нам, но тут же отпрянули, нарвавшись на "Святилище", — это Андр успел прикрыть нас барьером светлой магии, спасая от верного респауна!

— Помогите! Помогите! Помогите! — истошные крики Платинуса раздаются над топью.

Нагромождение коряг за нашей спиной вдруг тяжко подалось к урезу воды, сдвинутое ударом неистовой силы, — одна из гидр попыталась выбраться на берег.

Мы окружены и разделены. Обитатели Гиблых Болот источают ядовитое дыхание, но зеленоватый туман пока плывет клочьями, не достигая целей — эффект "Святилища"[13] накрыл небольшой островок незримой полусферой, отбрасывая мобов, на короткое время ограждая нас от мощнейших дебафов.

На короткое время…

Возможности паладина не безграничны. Более того, они заточены на противостояние с порождениями тьмы, а нас атакуют мобы, принадлежащие к силам природы. Не все абилки Андра сработают, — сейчас многое зависит от того, как быстро он соображает, насколько глубоко изучил свой класс?

Индикатор моего запаса маны вдруг резко упал к "нулю", вслед за ним просела "физическая энергия" и начала таять "жизнь".

Все, как и предсказывал мастер Юрг! Руны на "Таинственном клинке" вспыхнули ярче, вязь символов начала постепенно заполняться.

Глотаю фиал с маной.

Энея смотрит на меня с удивлением и испугом, не понимая, что происходит, почему мои черты лица вдруг исказило страдание?

Ее замешательство оказалось недолгим: быстрый каст ауры исцеления вдохнул в меня жизнь и силы.

В боевом чате группы Андр отдает короткие приказы:

— Искандер — левитацию на воинов! Родриго — "Стужу"!

Энея восстанавливает запас ментальной энергии. Она уже не

испугана, — восторженно смотрит по сторонам.

Ее мечты сбываются. Пространство вокруг небольшого островка вскипело от магических воздействий.

"Святилище" еще держится, две ауры левитации приподняли Тайлора и Виргила над топью, вслед ударило заклинание "Стужа", воздействующее по площади.

Крик Платинуса оборвался.

Участок болота сковало толстым льдом, внезапно подул ураганный ветер, несущий колючие снежинки.

Алхимик оказался вморожен в лед. Его лицо покрылось прозрачной коркой. Заклинание не наносит ему урон, но против реалистичной физики игрового мира не попрешь, — Платинус, на беду, оказался в воде и сейчас его сжимает толща льда!

— Энея — лечи его! — Андр рванулся к обездвиженной гидре, накладывая на себя "Неистовство", срывая агро, ибо мобы уже ломают лед, демонстрируя невероятную силу сопротивляемости стихиям!

Пустой фиал покатился по замерзшей поверхности болота. С лица Платинуса начала отваливаться корка наледи. Я помогаю Энее, кастую ауру исцеления на Тогиена, — после атаки гидры, пытавшейся ворваться на наш островок, индикатор жизни дварфа серьезно просел.

Платинус выбрался! Вокруг него образовалась проталина. Родриго только этого и ждал, повторно ударил "Стужей".

Тогиен выхватил увитый сполохами молний зачарованный молот, успел кивнуть мне, и ринулся на ближайшую гидру.

Тайлор и Виргил мягко приземлились на скованную льдом поверхность болота.

"Неистовство" паладина генерирует мощнейшее агро. Мобы не обращают внимания на воинов, они тянут шеи в направлении Андра, вообще не замечая ничего вокруг.

Ситуация еще не переломлена в нашу пользу, но уже не кажется столь плачевной и безвыходной, как несколько секунд назад.

Хотя, каждое мгновенье меняет баланс сил.

Двуручный меч паладина чертит связки ударов, перерубая шеи гидр. Тогиен, Виргил и Тайлор тоже не тормозят, но скорость регенерации обитателей Гиблых Болот и их сопротивляемость к негативным воздействиям способны вселить ужас: на месте отрубленных голов вырастают новые, мощные лапы взламывают лед, длинные шеи вытягиваются в разных направлениях, позволяя атаковать сразу несколько целей!

Виргил припал на одно колено, получив критический удар. Плавя лед, пронеслась "стена огня" и тут же снова ударила "Стужа", — маги работают, не останавливаясь ни на секунду, один каст сменяется другим.

Тогиена ударом отшвырнуло метров на десять. Дварф вскочил, сноровисто меняя оружие, — его молот не способен пробить толстую шкуру гидры, тут нужен рубящий, а не дробящий урон!

Тайлор почти справился, снеся одному из мобов восемьдесят процентов hp, но силы воина не безграничны, а тварь стремительно регенерирует!

— Алекс, оковы! — воскликнула Энея.

Мы с ней накладываем дебафы на гидр. Изученное заклинание действует эффективно, нанося урон, "съедающий" половину регенерации!

Искандер и Родриго спалили одну из тварей, но полностью лишились ментальной энергии, торопливо глотают эликсиры.

Андр четко владеет ситуацией, действует быстро и бесстрашно, — заметив пиктограммы "магических оков", которые мы с Энеей успели наложить на мобов, он использовал "Длань", восстанавливая жизнь и силы всех членов группы, окружил себя "Щитом Света" и снова "Неистовством" повысил себе генерацию агро, — четыре гидры разом рванулись на него!

Боюсь, защита паладина не способна поглотить такое количество урона! У каждой твари по двенадцать голов!

Мой клинок напитан энергией. Пылающая вязь самого короткого из четырех таинственных заклятий, заполнилась!

Решив: "не пропадать же добру", сжигаемый желанием узнать, что за дебаф скрывают символы древнего языка, я рванул на помощь воинам, успев крикнуть Энее:

— Лечи меня! Постоянно!

Не успел пробежать и пары шагов, как вдруг заметил Платинуса. О нем все забыли. Алхимик выбрался из проталины, и теперь, низко пригибаясь, подбирается к одному из мобов, стараясь удержать равновесие на подтаявшем льду. В руках сжато нечто, напоминающее грубо сработанную шкатулку.

Миг и он метнул странный предмет, закинув его под брюхо гидре!

Ударил оглушительный взрыв.

Ревущий столб пламени, смешанный с кусками льда и болотной жижей, взметнулся в небеса. Нас всех сбило с ног ударной волной. Гидру (у нее оставалось процентов двадцать hp), разорвало на куски!

…

Время как будто застыло. Действия алхимика привлекли внимание админов, — я впервые смог воочию наблюдать, как игрока лишают

уровней! Платинуса внезапно объяла коричневатая аура, похожая на струящуюся вдоль тела грязь.

Мигнул, погас и снова возник его фрейм.

"Платинус. Чародей 7-го уровня".

А был девятого!

Высоко над болотами сформировался хрустальный экран, в его объеме возникла пылающая надпись:

…

"Чародей Платинус был лишен двух уровней, в качестве предупредительного наказания за применение запрещенных (непатентованных) взрывчатых веществ. При повторении инцидента его аккаунт будет заблокирован без права восстановления.

Желаем всем приятной Игры".

…

Время вновь сорвалось в прежнем темпе.

Алхимик не обратил никакого внимания на случившееся. Отмахнулся, ничуть не сожалея о "сгоревших" уровнях и полученном предупреждении, выхватил склянку из своих запасов, метнул ее в другую гидру.

Во фрейме моба появилась пиктограмма дебафа: "Понижение прочности".

Он использовал "Зелье Распада"!

Андр уже вскочил на ноги, но Платинус, уничтожив гидру, сорвал на себя агро уцелевших мобов! Три твари оставили паладина в покое, резко развернулись и ринулись на алхимика, — он запутался в промокших одеждах, никак не может выхватить очередной фиал!

Все, сейчас его сольют!

Заклинание "Стужа" прекратило свое действие. Лед начал стремительно таять. Метель прекратилась. Снова выглянуло солнце.

Гидры несутся на Платинуса, разбрызгивая кашицу из снега и грязи. Их шеи вытянуты, пасти приоткрыты. Клочья мха летят во все стороны.

Утробное шипение, густые смрадные облачка кислотного дыхания, тяжелая, но стремительная поступь, — все это создает атмосферу предопределенности событий.

Виргил и Тайлор попытались встать на пути гидр, успели нанести небольшой урон, но были просто отброшены в стороны, — тупая ярость мобов сосредоточилась на Платинусе.

Он заорал, опомнился, побежал прочь, часто оглядываясь, но куда там, — споткнулся об корягу, плюхнулся в лужу, пополз…

Мы с Андром подоспели почти одновременно. Пока маги пытались

притормозить гидр, накладывая дебаф за дебафом, он расчетливо подскочил сбоку, активировал связку способностей, максимально увеличивающих физический урон: двуручный меч паладина брызнул ослепительным светом, удар развалил гидру пополам, перерубил хребет, отсек заднюю часть туловища, лапы и хвост.

Я атаковал вторую. Тоже подскочил сбоку, пользуясь тем, что Платинус крепко удерживает на себе агро, вложил в удар все силы.

Раздался душераздирающий рев. Руны на клинке вспыхнули и погасли. Индикатор маны снова просел до "нуля".

Тварь я не завалил, но нанес ей жесточайшую рану, несмотря на серьезную разницу в уровнях. Гидра, не прекращая орать, развернулась ко мне. Ее регенерация прекратилась, во фрейме появился странный символ, похожий на разорванную вращающуюся спираль.

Движения гидры стали вялыми. Прочная, эластичная кожа вдруг пошла трещинами. Из них начала сочиться кровь, шеи твари поникли, — этого оказалось достаточно, чтобы Андр успел добежать до нас и нанести мощный добивающий удар.

Мои пальцы сведены судорогой. Все индикаторы в интерфейсе практически на нуле. Только ауры паладина, да исцеление, что постоянно накладывает Энея, позволили мне сделать простое движение, вложить "Таинственный клинок" в ножны, освобождаясь от его сокрушительного воздействия.

Индикаторы нехотя дрогнули, начали прирастать. Пошатываясь, я отошел в сторону от поверженной гидры, ухватился рукой за корягу, окинул взглядом панораму событий, хотя перед глазами рябит от системных сообщений.

Теперь до алхимика пытается добраться только один моб, но на помощь Платинусу уже подоспели Виргил, Тайлор и Тогиен. Дварф схватил его за ворот одежды, поволок прочь, а воины с трудом, но все же перехватили агро, заставили последнюю гидру оборонятся.

Ослабленная тварь долго не протянула. Ее быстро добили.

Ко мне подошла Энея, коснулась плеча.

— Ты как?

Риторический вопрос.

Попытался улыбнуться в ответ. Она лишь покачала головой и снова скастовала малое исцеление.

Андр протер меч, счищая с него ядовитую слизь, присоединился к нам:

— Алексатис, ты неоправданно рисковал.

— Знаю. Но мне важен Платинус.

— Думаешь, после снятия уровней от него будет хоть малейший толк?

— Надеюсь, что профессиональные навыки не пострадали, — ответил я, ожидая вопросов, касающихся моего клинка, но Андр обошел эту тему:

— Сильно сомневаюсь. На месте админов я бы резал именно профессию, чтоб впредь неповадно было взрывчаткой баловаться!

Группа собралась вместе. Платинуса притащили под руки. Он бледен.

— Какого … ты влез?! — набросился на него Андр. — В курсе, что мог элементарно вайпнуть рейд?! Я полностью контролировал ситуацию, держал на себе агро мобов, давая спокойно работать магам и воинам?!

— Мне показалось… Мне показалось… — Платинус дышит часто, прерывисто, но в голосе уже появились злые, самолюбивые нотки, — Мне показалось, что тебя сейчас сольют!

Паладин наклонился, что-то шепнул ему на ухо. Алхимик побледнел.

— В следующий раз, понял? И молись Светлым Богам, чтобы Алексатис не выгнал тебя взашей.

— А что?! Я рейд спасал, между прочим! На тебя четыре гидры агрились!

— Я бы справился, — спокойно повторил паладин. — Мобы были ниже меня по уровням! А ты всех подставил! Еще раз такое выкинешь, я сам с тобой разберусь!

— Ладно, — я решил, что пора вмешаться. — Урок усвоен. Платинус, что у тебя с профессией?

— Норм, — буркнул тот.

— Пять минут на медитацию и сбор лута! — подытожил Андр.

* * *

Болото еще волнуется, ковер мха бугрится, в окнах темной воды, источая зловоние, кипят пузыри газа, кверху брюхом плавает всякая мелочь, в основном лягушки, ужи и жабы, — их оглушило взрывом.

Родриго, орудуя ножом, ловко снимает шкуры с гидр. Видно у него прокачана не основная профессия.

— Эх, такую вещь испортил! — сетует он.

Платинус насторожился.

— Это ты мне?

— Тебе, а кому же еще? — шкура одной из гидр потеряла прочность, расползается под пальцами Родриго, будто ветхая ткань. — Доспехов из нее теперь точно не смастеришь. Чем хоть кидался-то?

— "Зельем распада", — огрызнулся алхимик. — Что вы все на меня

агритесь?! Мало тебе шкур, — вон лягух насобирай! Видишь, кверху брюхом плавают? Знатный "пупырчатый доспех" получится!

— Остряк, нашелся! — Родриго зло сверкнул глазами, но быстро взял себя в руки. Понимаю, у всех к Платинусу претензии. Я тоже хвалить его не собираюсь, отвел в сторону, сделал внушение.

— Зря я с вами пошел! — окончательно обиделся тот.

— Не зря. Просто ты своим делом увлечен. А в остальном мало смыслишь. Давай так: как и обещал, в будущем выделю тебе лабораторию и обеспечу всем необходимым для работы. Вмешиваться не стану, сможешь экспериментировать в свободное время. Но в бою ты безоговорочно подчиняешься приказам, понятно?

— Договорились! — Платинус снова ожил.

— Еще взрывчатка есть?

— Немного осталось, — вздохнул он.

Я указал на разрыв во мху. Там темнеет вода.

— Утопи. На моих глазах.

Он нехотя подчинился, сбросил в болото две шкатулки. Они сразу пошли ко дну.

— Вот так-то лучше. В следующий раз, когда захочешь сделать бомбу, — посоветуйся с магами.

Внезапное столкновение с гидрами наглядно показало, сколь опасны Гиблые Болота. Нас застали врасплох, сразу после неудачного телепорта. Больше такого нельзя допускать.

Прежде чем поговорить с паладином, я присел рядышком с Энеей, спросил:

— Как ты?

— Супер! — она еще находится под впечатлением скоротечного боя. — Я четыре уровня получила! Но очки характеристик пока не распределяю. Поможешь?

— Обязательно, но чуть позже. Я свои системные сообщения пока даже не читал. Сейчас определимся с дальнейшим маршрутом, а по дороге найдем время, ладно?

— Хорошо, — согласилась Энея, и тут же восхищенно добавила: — Гидру маги классно сожгли! Только пепел по ветру! Я тоже так смогу?

— Пока добираемся до Риона, думаю, многому научимся. Ты пока присмотри за Платинусом. А я к Андру, ладно?

— Не волнуйся. Поговорю с ним. Успокою. А то набросились на парня!

* * *

Мы с Андром отошли в сторонку.

Паладин в хорошем расположении духа. Первый блин вышел комом, но здесь не его вина. Главное — никто из нас не отправился на перерождение.

— Гати не могли сохраниться с незапамятных времен, — высказал он сомнение.

— Ну, так пойдем, взглянем. Я тоже думаю, там не бревна и не плетенки уложены.

— Как ты вообще эти отметки нашел? — допытывается Андр. — У меня на карте местности ничего подобного не открылось!

— Способность, — ответил я. — И картографический модуль.

— Так, значит, у тебя уже было достижение "Первопроходец"?! — он удивлен.

— Было. Открыл одну локацию.

— Уж не ты ли гильдию торговцев взбаламутил? Говорят, кто-то умудрился в Лазурных Горах побывать и вернуться. Народ теперь из-за "призрачной пыли" с ума сходит!

Я не стал отвечать, перевел разговор на злободневную тему:

— Первая отметка уже близко.

— Понял. Не хочешь говорить, не надо. Настаивать не буду, — Андр нашел невысокое деревце, быстро сделал два шеста. — Идем осторожно. Родриго подстрахуй левитацией, если вдруг провалимся!

Мы нащупываем путь. Теряем драгоценное время, но задержка неизбежная. Надеюсь, что отклонение входящего телепорта выбросило нас не абы куда. Иначе почему загадочные отметки на моей карте начинаются поблизости и ведут к замку?

— Почему нам сразу не воспользоваться левитацией? — я спросил не из праздного интереса. — Родриго с Искандером, сменяя друг друга, могли бы постоянно поддерживать ауру заклинания.

— Угу. Вот только в ауре левитации особо не повоюешь, — ответил паладин. — Координация движений не та, и большая часть способностей блокируется. Поэтому перенос по воздуху, только в крайнем случае, если иначе не пройти.

— Так, я что-то нашел, — мой шест уперся в твердь. — Скала?

— Не похоже. Уж больно ровная — Андр измеряет глубину перед собой. Везде получается одинаково, сантиметров двадцать болотной жижи.

— Дорога? — предположил я.

— Скорее — тайная тропа. Гляди, какая узкая, — он демонстративно погрузил шест в топь, обозначая ширину твердой поверхности. —

Полметра всего. И время от времени петляет. Если на карте не отмечена, не пройдешь.

— Верно. Нам везет.

— Ой ли? Если вдруг биться придется, то особо не развернешься. Очередная ловушка, не иначе.

— Но в арсенале магов есть "Стужа", — заметил я. — Неплохо воду замораживает. Два в одном. И контроль мобов, и твердая площадка для маневра.

Андр ничего не ответил, сверился с картой.

— До вечера должны дойти. Надо выступать. Время уходит.

* * *

Под сенью густой болотной растительности жарко, душно и влажно. Мы медленно продвигаемся в направлении замка Рион. Тайная тропа (думаю, она проложена еще адептами "Ордена Последователей"), часто петляет, иногда уводя в сторону, а изредка даже заставляя возвращаться назад, но иного пути нет. Прочная, неширокая, скрытая под водой твердь, явно созданная при помощи магии, — это единственный путь к скалистому острову.

Срезать по прямой не получается. Шаг в сторону — сразу топь.

Первым идет Тайлор, шестом нащупывает путь, часто сверяясь с обновлениями карты, которые передаю ему я.

За воином следует паладин. Он готов к любым неожиданностям, выглядит неутомимым, собранным. Время от времени Андр накладывает на рейд очищающие и лечащие ауры, — вокруг полно мелких мобов, в основном насекомые, которые всем досаждают. Одинокого, неподготовленного путника они вполне способны отправить на перерождение. Комары, величиной с кулак роятся в тенистой чаще. Энея сжигает их фаерболами.

В центре построения Родриго и Искандер. За ними с унылым видом плетется Платинус. Он все еще расстроен нашей неадекватной реакцией на свой героический поступок.

Мы с Энеей идем следом за ним, замыкают построение Виргил и Тогиен.

Общаемся в сети группы.

— Энея, молодец, спасибо.

— За что ты меня хвалишь, Родриго? — удивилась она.

— Ты наглядно показала, сколь эффективны бывают некоторые

недооцененные заклинания.

— А то вы сами не знали про "магические оковы"!

— Знали, но нам по большей части приходится иметь дело с нежитью. Регенерация у них не в ходу. На темных кастеров "оковы" не действуют, вот мы ими и не пользовались. Сама ведь понимаешь, у каждого мага есть излюбленный набор заклинаний, а остальные "пылятся в углу". Это неправильно.

Энея польщена. На самом деле Родриго прав. Для каждого региона "Хрустальной Сферы" неплохо иметь заранее подготовленный стек заклинаний. Мобы везде разные, и что эффективно против нежити, вдруг оказывается не действенным против сил природы.

Прислушиваюсь к их разговору.

— Мы с Искандером можем поделиться некоторыми заклинаниями. Тебе, как погляжу, по душе стихия огня? Есть очень интересные и редкие свитки.

Энея обрадовалась, но справедливости ради заметила:

— Маны пока маловато.

— Способности развивай.

— Да, понимаю, но я еще пока не разобралась в их взаимодействии. Слишком много непонятных терминов. Вчера допоздна сидела, читала гайды. Но там сплошная математика. Трудно быть йогом-теоретиком, — с долей самоиронии вздохнула она. — Что с чем взаимодействует, какие способности надо развивать в первую очередь, а какие подождут…

— Давай объясним, если не возражаешь?

— Ой, да с радостью! — она украдкой взглянула на меня.

Я обещал ей помочь, но пока даже не смотрел стандартные для "Хрустальной Сферы" ветки развития боевого мага, поэтому предложение Родриго и Искандера оказалась весьма кстати. Энея им пришлась по душе, что, кстати, неудивительно. Во-первых, в бою реально помогла, не испугалась, проявила смекалку, да и есть у нее некий врожденный магнетизм, что ли? Жизнелюбие, способность удивляться мелочам, которые мы, — геймеры со стажем, давно перестали замечать.

Я отправил Энее личное сообщение:

"Выслушай их, но помни, благодаря сету экипировки, сейчас у тебя неплохой уровень физической защиты. Делай упор на способности, повышающие урон от ментальных атак, сокращающие время каста и расход маны. Еще повышай скорость регенерации".

Энея кивнула, и у нее с магами завязался оживленный разговор.

Надо и мне разобраться с пропущенными во время схватки системными

сообщениями. Внезапное столкновение с гидрами подняло мне три уровня. На начальных этапах, особенно когда ты в группе, опыт льется рекой, но вскоре ситуация изменится. Каждая новая ступенька в развитии потребует все больше усилий и времени.

Распределяю очки характеристик и способностей, делая упор на интеллект, выносливость, скорость регенерации ментальной энергии и силу атаки.

Вот, что у меня получилось в итоге.

Алексатис. Нейр двадцатого уровня.	
Жизнь 172,5/172,5 (150 — выносливость + 22,5 — экипировка).	
Физическая энергия 105/105 (90 — сила + 15 — способности и бонус экипировки).	
Метальная энергия 198/198 (150 — интеллект + 48 — способности и бонусы экипировки).	
Физическая защита 215 (210 — чешуйчатый доспех +5 — бонус ловкости).	
Физическая атака 42 (15 — "Таинственный клинок" (30 % прочности) +5 — сила + 2 — бонус экипировки + 6 — " усиленные тренировки" + 20 — уровень персонажа).	
Ментальная защита 39 % (самоконтроль + сила духа + бонус экипировки).	
Защита от стихий 15 % (сила духа + чешуйчатый нагрудник).	
Ментальная атака 52 (30 — изученные заклинания +2 — совмещение школ +20 — уровень персонажа).	
Регенерация ментальной энергии 4,34 ед./с. (Сила духа, деленная на 2 + 0,84 — бонус способностей "Связь всего сущего", Сила разума", Самоконтроль").	
Сила	10, 5 (9+1 — "Тайные знания" + 0,5 — бонус экипировки).
Интеллект	19,8 (15+1 — "Тайные знания" + 0,8 — бонус экипировки +3 — кольцо).
Ловкость	10 (9+1 — бонус экипировки).
Выносливость	16,5 (15+1,5 — бонус нательного комплекта).
Сила духа	10
Основные профессии	Не открыты.
Достижения	Известный первооткрыватель (возможность использовать картографический модуль).
	Основатель Клана (+10000 к известности, + 1 к любым репутациям).
	Наставник дня (+1 к известности)

В принципе, своим развитием я пока что доволен. Два очка способностей вложил в "усиленные тренировки", повышая урон от физических атак, четыре в "Болевой порог". Теперь я буду ощущать резкие

негативные эффекты, лишь когда уровень моего здоровья упадет ниже 62 %, - весьма неплохо!

Еще два очка (их держал в резерве с ранее полученных уровней) вкладываю в "самоконтроль". Во-первых, еще на 6 % повышается скорость регенерации маны, во-вторых, теперь (на пятом уровне способности, как и было заявлено в ветке развития), я могу осознанно контролировать распределение ментальной энергии между несколькими "потребителями". Это очень важно, учитывая, как в минуты смертельной опасности ведет себя мой "Таинственный клинок".

Попробовал взять его в руку. Интерфейс тут же продемонстрировал новую иконку "Распределение энергий". Для начала я дал разрешение отдавать оружию десять процентов маны. Надеюсь, это защитит меня от внезапных губительных воздействий.

Вскоре (на тридцатом уровне) откроются новые способности Нейра, которые сейчас заблокированы. Очень любопытно на них взглянуть. Заклинаний и ударов пока изучено немного, но на исследования у меня катастрофически не хватало времени. Вот вступлю в "право владения" клановым замком, тогда и займусь самообразованием…

Так, теперь осталось разобраться с активированным заклятьем. Впечатляет урон, нанесенный гидре одним ударом.

Открываю лог-файл, ищу информацию по интересующему моменту боя.

…

16.23. Вы активировали древнее заклятье "Смертельная Преданность".

"Любой противник, вне зависимости от его расы, класса и уровня, получив урон от клинка, испытывает на себе эффект заклинания "Смертельная Преданность". Любое существо, стоящее ниже вас по уровням, получает баф "Каменная кожа" и на две минуты становится вашим союзником.

В случае если противник превосходит вас в развитии, он получает дополнительный периодический урон от "каменного проклятия", теряя силы и жизнь (длительность эффекта и наносимый урон зависит от сопротивляемости цели)".

16.24. Вы атаковали гидру.

Физический урон 80 (критический удар). Урон ментальной энергией 200. Эффект: "Смертельная Преданность".

…

Мощнейшее вариативное заклинание! Ничего подобного я не встречал в былой игровой практике!

Активирую специальное окошко интерфейса, в него вывожу запись, сделанную во время схватки, останавливаю кадр, укрупняю его.

Девять пылающих на клинке символов образуют короткую фразу, состоящую из двух слов древнего языка.

Внезапная догадка осенила меня. Предположив, что на клинке начертано название заклинания, я могу сопоставить отдельные символы фонемам, ведь их произношение известно, а вот алфавит Ушедших был и остается загадкой!

Надо будет попробовать поискать аналогичные символы в свитках. Возможно, следуя такому принципу, мне удастся составить полный алфавит и небольшой словарь из нескольких десятков слов, значение которых прямо вытекает из произношения односложных заклинаний, таких, как "Слабость", к примеру?!

Открываю книгу, сравниваю символы.

"Слабость" начинается с точно такой же руны, как и на моем клинке.

Значит первая буква — это "Т", ибо "Слабость" на древнем языке звучит, как "Твалг".

…

Добавлено новое задание: ***Тайна древних манускриптов".*** *Тип — уникальное.*

Попытайтесь составить алфавит языка Ушедших Богов, и переведите хотя бы одну страницу из древних книг.

Срок на выполнение не ограничен.

Награда: вы получите недоступные для других знания.

…

Вот так неожиданность!

Задание я принял, удивляясь: неужели до меня никому и в голову не приходило провести подобное исследование, сопоставить звучание древних слов с их известным значением и начертанием?! Ведь крохи тайных знаний, сохранившихся с незапамятных времен, намного ценнее, чем горы золота и груды самоцветов!

Впрочем, нельзя забывать: для меня мир "Хрустальной Сферы" стал единственной средой обитания, другие же приходят сюда, чтобы развлечься, испытать приключения, а не заниматься кропотливыми изысканиями, которые могут занять много лет…

— О чем так глубоко задумался? — голос Энеи вернул меня в реальность.

— Логи просматривал. Пытался понять, почему клинок выкачивает ману и здоровье.

— Спрятал бы ты его подальше, — в ее взгляде промелькнуло беспокойство.

— Да, ладно. Ничего фатального не случилось.

— Ага. Видел бы ты себя со стороны.

— Зато гидре не поздоровилось! — я не хочу сейчас развивать эту тему. — Лучше расскажи, как у тебя? Помогли советы магов?

— О, я столько узнала! — Энее не терпится поделиться радостными впечатлениями. — Оказывается все гораздо проще, чем кажется! Родриго с Искандером так понятно объясняют! В общем, очки способностей распределили, и я четыре новых заклинания выучила! А знаешь, сколько теперь у меня маны?

— Ну? — я приподнял бровь.

— Двести пятьдесят очков!

— А интеллект?

— Двадцать пять!

— Ну, ты даешь! Обошла меня по уровню "IQ"?![14]

— Прикалываешься, да? Знаешь ведь, это за счет того ржавого колечка, с первого квеста, да твоего же подарка!

— Я просто радуюсь за тебя. А заклинания?

— "Молния", "Телепортация", правда всего на несколько метров в пределах видимости, — с гордостью перечисляет Энея. — "Левитация" на пять секунд, "Ледяное копье", "Инферно", "Немота" и "Огненный страж".

Все перечисленное мне знакомо. Для двадцатого уровня подходят неплохо, за исключением последнего. "Огненный страж", — это уже "на вырост", здесь речь идет о призыве огненного элементала, который короткое время защищает мага от физических атак. Для каста нужно двести тридцать единиц маны, и семь секунд времени. На мой взгляд, овчинка стоит выделки уровня с пятидесятого, не раньше.

"Инферно" наносит урон огнем по площади в двадцать квадратных метров. Мощное и эффективное заклинание, причиняющее солидный урон множеству врагов. "Немота" — очень полезный дебаф, прерывающий вражеский каст, и не позволяющий противнику повторно произнести заклинание в течение нескольких секунд. "Молния" отличается повышенным (в сравнении с огненным шаром и ледяной стрелой) уроном, и высокой точностью попадания в цель. "Ледяное копье" наносит больше повреждений, чем "ледяная стрела", с "Левитацией" и "Телепортацией" все понятно и без дополнительных пояснений.

— Дашь скопировать?

— Конечно!

Идущий впереди Тайлор внезапно остановился, предупреждающе вскинул руку.

Я взглянул на карту.

Линия, обозначающая древнюю тропу, разорвана. Не удивительно, что шест воина раз за разом уходит в топь.

— Не трать силы, — я сделал очередное обновление карт. До небольших островков, окружающих Рион своего рода архипелагом, нам осталось не более часа пути. Как и обещал Андр, до заката доберемся, значит, на зачистку замка у нас останется чуть больше суток.

— Ловушка или естественное разрушение? — паладин пытливо посматривает по сторонам, ожидая подвоха.

— Ловушка, для непосвященных, — ответил я.

— В смысле?

— Тут по бокам есть две небольшие затопленные каменные площадки. Вот смотри, видишь квадратики на карте?

— Вижу. Ну и зачем они, по-твоему?

— Разрыв достаточно велик, — я чувствую знакомое покалывание в кончиках пальцев, а значит, где-то поблизости скрыт источник магической энергии. — Непосвященный повернет назад, подумав, что дальше пути нет. А посвященный активирует одну из этих площадок.

— Или тупо соорудит что-то наподобие плота, — паладин выразительно указал на подступающие к самой тропе заросли растения, похожего на бамбук.

— И попадет в ловушку, — убежденно ответил я.

— Может, поспорим? На пару золотых?

— А давай!

— Золото? — дварф уже тут как тут. — Ставлю пять голдов за версию Алексатиса!

Паладин весело усмехнулся.

— Ну? Еще ставки будут?

— А как же! — Искандер, оказывается, азартен. — Десять голдов за твою версию Андр!

— Энея?

— Десять! За Алексатиса!

— Двадцать! За Андра! — пробасил Виргил. — Тут полно лиан. Плот соорудим за пять минут!

— Только никто на нем не поплывет, — предупредил я. — Оттолкнем в нужном направлении и посмотрим, что будет.

На этот раз спорить со мной никто не стал.

* * *

Простенький плот соорудили быстро. В ход пошли заклинания и топор Тогиена. Полые одеревеневшие стебли похожего на бамбук растения перевязали лианами, особо не заботясь о прочности, ведь нам на нем не плыть.

Для пущей убедительности дварф, ловко орудуя топором, вырубил несколько тонких жердей и соорудил по центру плота неказистое чучело, сделав ему "одежду" из мха и водорослей.

Виргил, сверяясь с картой, тщательно прицелился из арбалета. Болт, за которым разматывалась тонкая двойная бечевка, вонзился в дерево, растущее метрах в тридцати от нас, примерно там, где скрытая болотной жижей, вновь начиналась тропа, ведущая к Риону.

— Готово, — воин проверил ход тонкой веревки, затем прикрепил к ней наше сооружение, снова потянул, и плот послушно отплыл от берега.

Мы наблюдаем в напряженном молчании. Оружие наготове. Маги в полной боевой.

Стоило плоту удалиться метров на десять, как поверхность топей по обе стороны от него неожиданно взбурлила, но, вопреки предчувствию, из глубин не вырвались чудовищные твари.

Обитатели болот, кем бы они ни были на самом деле, даже не показались нам, проплыли под водой, — плот покачнулся на пологих волнах.

— Тяни дальше! — негромко приказал Андр.

Еще пара метров и наше сооружение оказалось примерно на середине пути.

Раздался непонятный звук. Вода, взбаламученная появлением глубинных тварей (они снова нырнули, так и не подплыв к нам) образовала мутное круговое течение. С каждой секундой оно становилось все сильнее, стремительнее, пока вдруг не приняло вид огромного водоворота!

— Виргил, назад!

Воин отпустил веревку, поспешно отступил на несколько шагов. Плот захватило течением, понесло по кругу, лианы лопнули, чучело скатилось в воду, бревна развалились, а вскоре обломки "кораблекрушения" утащило в неведомые нам глубины.

Болото тут же успокоилось, водоворот исчез, будто его и не было!

— Неслабо! — Тогиен добавил словечко покрепче, обернулся ко мне: — Может по воздуху, как думаешь, Алексатис?

— Родриго попробуй наложить ауру, — я решил довести эксперимент до логического завершения.

— Одной недостаточно, — ответил маг. — Если делать воздушный "мост", то нам надо работать вдвоем с Искандером.

— Пробуйте.

Андр промолчал, не вмешиваясь.

Две ауры левитации возникли над топями, обозначив себя едва заметным маревом.

Смерч появился неожиданно. Душный, напитанный влагой воздух резко пришел в движение, всколыхнулась листва, зашумели заросли гибкого бамбука, заволновались разлапистые папоротники.

Миг и обе ауры исказились. Маги прервали повторный каст, и смерч тут же исчез.

— Дальше дороги нет, — Андр хмурится.

— Остались две площадки.

— Рискованно. Здесь явная западня. Надо сделать плот и плыть в другую сторону, постараться обогнуть ловушку на безопасном расстоянии.

— Ты видишь тут хоть одну протоку? — я указал на близко подступающие к тропе заросли. — Пока прорубаемся через них, сколько уйдет времени?

— Алексатис, объясни, почему у нас на картах не отображается ни сама тропа, ни эти площадки? Только ты их видишь!

— Это проблема?

— Нет, но…

— На самом деле тут нет ничего загадочного, — ответил я. — Ни на одной карте не отображаются объекты, расположенные под водой, согласен?

— Верно, — кивнул паладин.

— На это и рассчитывали адепты, проложившие тропу. Либо у тебя есть пергамент, либо тебе нечего делать в окрестностях Риона.

— Снова согласен. Значит, у тебя есть древняя карта?

— Нет. Но моя способность к расширенному восприятию позволяет видеть объекты на небольшой глубине.

— Так ты не знаешь назначение этих площадок?

— Думаю, на одну из них нужно встать.

— На какую именно? И что при этом произойдет?

— Без понятия. Шансы, как видишь, пятьдесят на пятьдесят.

Ситуация не из легких. После телепортации нашу точку возрождения автоматически перенесло в самый центр топей. Там явно не самое безопасное место. Болота не просто так называют "Гиблыми".

— В чем заминка? — спросила Энея. — Думаешь, кем

пожертвовать? — тихо, вопросительно добавила она.
— Ищу выход.
Кругом сплошная топь.
— Даже камня нет, чтобы имитировать вес человека! — с досадой произнес я.
— Камень не поможет, — к нам протиснулся Платинус. — Если ловушка магическая, вес тут ни при чем. Кстати, я могу создать камень из воды, если уж на то пошло. Но у него не будет специфической ауры живого существа!
— С наложением аур мы справимся, — подхватил его мысль Родриго. — А ты молодец, соображаешь!
Платинус просиял. После схватки с гидрами он чувствовал себя пятым колесом в телеге, теперь же приободрился, достал одну из самодельных смесей. На фиале нарисован череп. Очередная "граната"?
— Эй, тебе аккаунт грозились заблокировать! — напомнил я.
— Ничего со мной не случится. Все законно!
— А что в фиале?
— Эссенция, полученная из каменного голема. Редкий ингредиент. Если пролить его в воду… — Платинус вдруг вытащил пробку и выплеснул содержимое фиала. — Левитацией подхватываете!
Маги едва успели. Внушительных размеров каменная глыба покачивается в воздухе. Родриго ее держит, Искандер быстро кастует неизвестные мне заклинания.
Внимательно смотрю на созданный алхимиком кусок скалы.
У него появился фрейм!
"Малый дух воина. Магическая ловушка. Источает ауру, притягивающую врагов, отвлекающую их от истинной цели".
— Алексатис, куда? — спросил Родриго.
— Давай попробуем правую площадку!
— Всем назад! Медленно отступите! — приказал паладин, готовясь в случае чего прикрыть нас щитом магии света.
Созданный Платинусом, и "одухотворенный" Искандером объект медленно плывет в воздухе. Движением управляет Родриго.
— Готово! Опускаю?
— Давай!
Каменная глыба с плеском обрушилась в воду, коснулась площадки, надавила и… исчезла!
— Телепорт! — уверенно констатировал Искандер.
— Телепорт, но куда? — взволнованно спросила Энея. — Прямиком в

замок?!

— Сомневаюсь, — ответил я. — Нет смысла создавать тайную тропу, делать в ней разрывы, устанавливать ловушки, если телепорт ведет прямо в замок, — с этими словами я перепрыгнул на расположенную слева плиту.

— Алекс!

Вскрик Энеи заглушил скрежет. Каменная твердь ощутимо вздрогнула. Плита даже не просела под моим весом, а вот болото вскипело пузырями газа, что-то массивное пришло в движение, медленно поднимаясь из глубин.

На моей локальной карте местности внезапно появилась еще одна линия, восполнившая пробел "тайной тропы".

Вал мутной воды поднялся гребнем и начал расходится двумя волнами.

— Андр, гони монеты. Ты проспорил.

Паладин лишь покачал головой. На его взгляд я снова подверг себя неоправданному риску.

Болото еще бурлит, но недостающая часть тропы уже поднялась из глубин.

Родриго дружески похлопал Платинуса по плечу:

— Молодец, такого я еще не видел! Камень из воды — это круто, поверь!

— Да ничего особенного, — алхимик просиял. — Жаль эссенции мало! — добавил он. — А то я бы мост до самого замка соорудил!

Я перепрыгнул назад на тропу. Солнце уже понемногу начинает клониться к закату, и времени на отдых нет.

*** * ***

По мере приближения к замку Рион характер местности начал меняться.

Топи мельчают. Появились первые выступы скал, разделенные длинными протоками. Растительность стала более разнообразной, нередко попадаются отдельные группы лиственных и хвойных деревьев, хотя хвощи и папоротники по-прежнему преобладают.

В тени их зарослей цветут огромные орхидеи. На открытых солнечному свету мшистых полянах снова пахнет багульником, на низкорослых кустиках видны россыпи ягод.

Городскому жителю, мало знакомому с исчезающей природой Земли, такое смешение природных зон кажется вполне уместным, а вот Платинус ворчит, бормочет названия растений, а соседство видов из разных климатических зон называет "диким невежеством разработчиков".

— Не ворчи. Принимай, как есть, — Энея восхищенно смотрит по сторонам, не переставая любоваться красотами дикой природы.

Тайная тропа адептов древнего ордена влилась в невысокую скалистую горбину и… исчезла.

Дальше начинается архипелаг небольших островков. Замка пока не видно, в основном из-за обилия испарений, — солнце щедро озаряет измельчавшие болота, выпаривая влагу: туман течет повсюду, зыбкими полосами уходит ввысь, скапливается в ложбинах.

Влажность стопроцентная. Тепло и душно. Видимость теперь сильно ограничена, идем в постоянном напряжении.

— Еще один рубеж природной защиты Риона, — Андр знаком остановил группу, коротко объявил: — Привал.

Место он выбрал удачное. Небольшой островок уже когда-то служил бивуаком, об этом говорят невысокие, сложенные из камней укрепления. Кое-где торчат почерневшие от времени заостренные колья, но что самое главное, — дует ощутимый ветерок, относя в сторону зыбкую пелену испарений.

— Неужели за тысячи лет дерево не сгнило? — Платинус недоверчиво ощупал колья, затем жестом указал в направлении, где за густым туманом скрыты стены Риона: — Видите? Это осадная башня?!

Я присмотрелся и точно: неподалеку застыло многоэтажное укрепление, сооруженное из бревен и оснащенное огромными деревянными колесами. Инженерное сооружение изрядно пострадало от времени, покосилось, но не разрушилось.

— Осада Риона длилась очень долго, — ответил паладин. — Большинство свидетельств той поры утрачены, но я читал, что две армии, взявшие замок в кольцо, строили осадные машины глубоко в тылу, вырубая для этого окрестные леса, и лишь затем подтаскивали их на передовую.

— Ты так много читаешь? — удивился Тогиен.

— Есть список интересных мест, где хотелось бы побывать многим, — спокойно ответил паладин. — Моя работа: водить группы. Информация никогда не бывает лишней.

Дварф сконфузился, теребит бороду.

— Извини. Не хотел тебя задеть.

— Меня трудно подначить, — Андр осмотрелся. — Алексатис, на два слова.

Мы отошли в сторону.

— Надо сделать передышку. Народ целый день безвылазно за консолями. Здесь подходящее место, чтобы разбить палатки. По топям

прошли без особых проблем, но теперь будет труднее.

— До Риона рукой подать.

— Правильно. И здесь начинаются трудности. Осада замка затянулась не только из-за его неприступных стен. На подступах полно мобов. Палатки дадут каждому из нас безопасную точку респауна. Думаю, на этом островке не зря располагался лагерь одной из армий. Место должно быть относительно спокойное.

— Хорошо. Ставим палатки и делаем перерыв, — доводы Андра прозвучали убедительно. — Тридцать минут, согласен?

— Час.

— А к замку пойдем в темноте?

— К закату туман начнет редеть. Будет намного проще. Нам главное добраться до барбакана, а там уже не заблудимся.

— Ладно. Ставим палатки и час на отдых. Ты прав, — впереди трудная ночь.

* * *

Народ ушел в логаут, и я остался один.

Идея с палатками хороша. Нам без проблем удалось перенести в них индивидуальные точки возрождения. Через час, когда все вновь залогинятся, начнется самое трудное и интересное.

Мне уходить некуда. Час на сон, — не вариант, и я решил прогуляться по островку.

В старых укреплениях ничего интересного не нашлось, а вот осадная башня постоянно притягивает взгляд, манит.

Интересно, сохранились ли лестницы внутри? Наверняка древесину штурмового сооружения обрабатывали специальными алхимическими растворами, и укрепляли при помощи магических воздействий.

Пока не стемнело неплохо бы подняться наверх, взглянуть на окрестности!

Внутри осадной башни царит сумрак. Свет врывается лучиками, через щели между рассохшимися досками обшивки. Как я и предполагал, древесина хоть и потемнела, но еще сохраняет прочность.

Взбираюсь по вертикальным лестницам, делая короткие передышки на "этажах". Здесь явно никто не бывал со времен далеких, уже ставших легендой событий. На первом ярусе, подвешенный на ржавых цепях, поскрипывает окованный железом таран. На втором у горизонтальной амбразуры закреплена баллиста. Ее сплетенный из волос торсион все еще

цел. Вдоль стен в стойках расположен боекомплект: тяжелые стрелы с широкими плоскими металлическими наконечниками. По размеру они больше напоминают копья, предназначенные для руки гиганта.

На третьей и четвертой площадках ничего примечательного не нашлось, они рассчитаны для временного размещения воинов. Учитывая сложный рельеф местности, у меня сразу возник вопрос, как вообще осаждающие намеревались дотащить столь массивное сооружение до крепостных стен?

Ответом послужили потрескавшиеся, потемневшие магические камни в оправе из ржавых металлических полос, обнаруженные на пятой площадке. Концентрирую взгляд, читаю:

…

Большой камень левитации. Зарядов 0. Разрушен.

…

Выбравшись на самый верх, я оказался на площадке, откуда на стену крепости должны перекидываться сходни.

От открывшего вида перехватило дыхание. Полосы тумана текут ниже. Макушки деревьев не мешают обзору. Взгляду предстал замок Рион!

Древняя цитадель построена на вытянутом острове, искусно вписана в его рельеф, — неприступные стены являются продолжением скалистых гряд, высятся по краю обрывов.

Издалека хорошо различимы три основных яруса сооружений. Нижнее кольцо крепостных стен граничит с болотами. Вижу расположенный неподалеку от нашего лагеря барбакан[15], - передовое укрепление замка, выстроенное на отдельном островке. От него к единственным воротам ведет подвесной мост, — он опущен на массивных цепях и частично разрушен.

Второй уровень Риона представляет собой небольшое плоскогорье, обрамленное периметром высоких стен, тоже выстроенных по краю обрыва. Я насчитал десять частично разрушенных башен, — они подверглись жесточайшему обстрелу из метательных машин. Ворота второго пояса укреплений лежат в руинах. Ведущая к ним дорога засыпана крупными фрагментами расколотых каменных блоков.

Центральная часть замка гордо и неприступно царит над разрушениями. Донжон представляет собой пик обрывистых скал, которому каменотесы придали вид единого архитектурного комплекса. На разных высотах расположены небольшие укрепленные площадки, их защищают закрытые галереи с бойницами. В отвесных стенах на недосягаемых для штурмовых лестниц высотах видны стрельчатые окна внутренних залов. Их обрамляют выветренные барельефы.

Рион меня потряс. Трудно представить, какая битва тут кипела в далеком прошлом, если цитадель подверглась столь значительным разрушениям? Разыгравшееся воображение невольно рисует армии, идущие на приступ, силы тьмы, прорывающиеся из подземелий, множество виверн и гарпий, порабощенных силами магии, атакующих с воздуха.

Замок пал. Его величие скрыла вуаль веков. Теперь по скалам пластается плющ, да цепкие лианы впиваются воздушными корнями в трещины древних барельефов…

Я пристально всматриваюсь, стараясь запомнить этот вид, как вдруг начинаю понимать: моя способность к "расширенному восприятию" позволяет укрупнить некоторые детали, стоит лишь задержать и сконцентрировать взгляд.

Заметив движение, я фокусируюсь на нем.

Поначалу кажется, что это ветер крутит смерчи пыли, но постепенно странные явления обретают детализацию: фигуры воинов, облаченные в потрескавшиеся доспехи, появляются то тут, то там, поднимаются на стены, и башни, бесцельно бродят внутри периметра укреплений!

…

Пепельный страж. Уровень 18.

Пепельный страж. Уровень 16.

Темный воин. Уровень 20.

Призрак последователя. Уровень 22.

…

Они, то появляются, то исчезают.

Нелегко нам придется, но я не намерен поворачивать назад. Рион пленил воображение с первого взгляда.

Древняя цитадель манит, словно просит стряхнуть прах забвения, обещая стать надежной клановой твердыней.

Меня отвлек шум.

На площадку выбралась Энея, замерла, пораженная открывшимся видом.

— Алекс, это потрясающе!

Полностью с ней согласен.

— Ты рано, — заметил я.

— А ты, похоже, вообще не уходил в логаут?

— Хотелось взглянуть на замок. Оно того стоит, верно?

— Высоко. Голова кружится, — Энея взяла меня за руку, подошла к самому краю площадки, где топорщатся обломанные доски, оставшиеся от перекидного моста. — Поразительный мир. Никогда не думала, что

виртуалка сможет поглотить, как омут, — она подалась вперед, всматриваясь вдаль, пытаясь различить детали.

В ее волосах запуталась какая-то щепка. Я хотел убрать ее, но остановился, не завершив начатого движения.

Черный богомол!

Крошечное создание, в точности копирующее взрослую особь, притаилось в прическе Энеи!

Не хочу ее испугать. Энея стоит на самом краю ненадежной, покосившейся от времени площадки. Любое резкое движение может стать фатальным!

Богомол шевельнулся, угрожающе приподнял передние лапы, медленно поворачивает голову, следит за мной взглядом!

— Энея отойди от края!

— Ой, Алекс, не волнуйся, я же держусь!

— Прошу отойди. Там доски совсем сгнили!

— Ну, ладно, — она отступила на пару шагов, обернулась. — Ты из-за замка так нервничаешь?

— Нет. У тебя в прическе сидит крошечный черный богомол. Не шевелись, я его сейчас прибью.

— Алексатис не смей! Он же маленький и беззащитный, разве не понимаешь?

— Они ядовитые!

— Ой, подожди! У меня тут какие-то системные сообщения пошли! Не понимаю. Что значит "питомец"?

Я крайне удивлен. Неужели такое возможно?!

Крошечный черный богомол по-прежнему изображает боевую стойку, следит за каждым моим движением, но теперь у него появился фрейм:

"Черный богомол. Уровень 1. Питомец" — последнее слово мигает.

— Алекс, у меня требуют решения! Нужно ответить "да" или "нет"!

— Полностью процитируй!

— Вы проявили доброту. Черный богомол — обитатель Гиблых Болот, сейчас беззащитен и почувствовал ваше расположение. Хотите принять его в качестве питомца? — ответила Энея.

— Энея, решай, но быстро! Такое предложение выпадает далеко не каждому! В двух словах: питомец, это преданное тебе существо. Он вырастет и будет тебя защищать, сопровождая повсюду. Но, пока он маленький, ты должна о нем заботиться, кормить, прокачивать…

— Точно! Я же читала! — она протянула руку, подставила ладонь, и крошечный богомол перебрался к ней на указательный палец. — Ой, какой

прикольный! — воскликнула она. — Алекс, а чем его кормить?

— Понятия не имею. Знаю, что сначала надо дать ему имя. Тогда он станет твоим. Навсегда.

— Имя? — Энея разглядывает крошечное существо.

Я тоже решил взглянуть на него поближе, и малыш тут же отреагировал: вскинул передние лапы, принялся угрожающе раскачиваться, защищая хозяйку.

— Суровый…

— И бесстрашный! — Энея в восторге. — Интересно, это мальчик или девочка?

— Наверное, самец, — предположил я.

— Тогда я решила! Назову его "Мачо"! — воскликнула Энея.

Мигнул и обновился фрейм.

"Мачо. Черный богомол. Уровень 1. Питомец"

* * *

В лагере появление у Энеи питомца, произвело на всех сильное впечатление.

Вопреки обыкновению, крошечный черный богомол не исчезает и не появляется по воле хозяйки. Он постоянно с ней, устроился в прическе у Энеи, и не желает никуда уходить. Лишь если она подставит ладошку, он, послушно перебегает на указательный палец девушки, и сразу начинает раскачиваться в боевой стойке, бдительно озираясь по сторонам.

— Подрастет, станет символом Клана, — уверенно предрек Андр. — Это хороший знак. Местные силы благосклонны к новым владельцам замка.

— Посмотрим, — ворчливо отозвался дварф, рассматривая сделанные мною снимки. — Пет прикольный, может его сородичи и не будут на нас агрится, но тут и без них проблем хватает.

— Прорвемся, — ответил паладин. — С темными воинами и пепельными стражами я уже имел дело. Уровни у них не заоблачные, так что нечего раньше времени паниковать.

— Угу. За исключением одной неприятной особенности, — заметил Родриго. — Они появляются внезапно, словно из-под земли вырастают, и норовят сделать это за спиной у воинов, поближе к магам.

— Уже учел.

Паладин быстро растолковал новую схему построения. Теперь Виргил и Тайлор плотно прикрывают Искандера с Родриго. Тогиен опекает

Платинуса. Мы с Энеей держимся в паре, работаем вместе. Андр ведет группу, двигаясь на десяток шагов впереди. Его способность "Неистовство" генерирует такую степень угрозы, что противники просто не заметят других членов группы, — на словах все достаточно просто.

Палатки мы не сворачиваем. Здесь наша зона респауна. Хотели оставить Платинуса "на хозяйстве", но алхимик наотрез отказался.

— С вами пойду!

— О дисциплине в бою помнишь? — сурово спросил Андр.

— Помню. И хватит уже об этом.

— Ладно. Все готовы? Тогда выступаем! — паладин без лишних слов направился к тропе, что ведет в направлении Риона.

Мы, соблюдая построение и дистанцию, последовали за ним.

* * *

Первые неожиданности подстерегли нас сразу, как только каменистая тропка, ведущая от островка к островку, нырнула в болото и скрылась под водой.

Быстро темнеет. Когда мы выступили из лагеря, закатное солнце уже коснулось макушек деревьев, а минут через пять под сенью растительности начали сгущаться плотные сумерки.

Андр зажег факел.

Над болотом плывут клочья тумана. Руины передового укрепления замка примерно в сотне шагов от нас. Странные звуки, воспринимавшиеся как шелест листвы, стали громче: теперь мы отчетливо слышим слабые, протяжные, исходящие со всех сторон вздохи.

Паладин остановился.

В мятущемся свете поверхность болота выглядит свинцово-черной. В полном безветрии по ней бежит рябь мелких волн.

Андр почувствовал неладное, воткнул факел во влажную землю, сжал рукоять двуручного меча. Клинок, выкованный из лунной стали, источает бледную ауру.

Туман становится все плотнее, а шепот — громче.

Внезапно раздался плеск. Круги разошлись по воде. В стылой тиши по нервам резанул лязг железа, и вдруг десятки закованных в доспехи фигур выдавило из тумана.

Из пустых глазниц мертвых воинов вытекает вода. Ил и болотная грязь струятся по изъеденному ржавью металлу. Их кажущаяся медлительность — обман. Нестройной толпой они рванулись к паладину!

Двуручный меч очертил сверкающий полукруг. С десяток павших развалило пополам: зрелище не для слабонервных. Ноги воинов завязли в тине, продолжают стоять, а верхние части их туловищ рухнули в воду.

Андр расчетливо отступил на пару шагов, быстро прочел "Изгнание": аура очищающего света смела ряды противников, но им на смену тут же поднялись новые.

— Каст!

Искандер, Родриго и Энея, сменяя друг друга, непрерывно бьют заклинанием "инферно".

Болото пылает. Вода кипит, превращаясь в пар. Скорчились и пожухли нижние ветви деревьев, а в языках пламени возникают все новые и новые фигуры. Многие, горя, успевают добежать до берега.

Тайлор, Виргил, Тогиен и я плечом к плечу отражаем их атаки, не давая прорваться на линию магов. Паладин, окруженный "щитом света", сражается среди языков пламени, но количество врагов не убывает!

— Проклятое место! — Андр отступил еще на несколько шагов, — Здесь при штурме Риона наверняка погибли тысячи!

— Что делать?! — выкрикнул я, отбиваясь от наседающей нежити.

Судя по участившемуся звону падающих на землю пустых фиалов, маги работают на пределе! Несколько десятков пылающих фигур обходят нас с флангов! Раздался испуганный вскрик Платинуса.

— Замрите! — Андр внезапно вонзил меч в землю, припал на одно колено.

Его руки, крепко сжимающие рукоять, объяло холодное белое пламя.

Быстрый речитатив заставил врагов остановиться, а затем и попятиться.

Яркая точка света зародилась над болотом. Пламя заклинаний угасло, но тьма не пришла, и мы на миг увидели истинное положение дел: участок топи между двумя островами полностью заполнен телами павших.

Битва, что состоялась тут тысячи лет назад, породила мощнейшие очаги темной энергии!

…

Звук, похожий на гулкий удар колокола, прокатился над Гиблым Болотом.

Свет ударил режущими лучами, вонзился в плотную массу давно погибших тел, и вдруг рассыпался чистым хрустальным звоном.

Я думал, Андр снова применит "Изгнание", но он, отдавая все силы, прочел "Освобождение"!

Призрачные сполохи взметнулись ввысь и угасли.

Болото выкипело. Ржавые доспехи лежат спрессованными слоями, но

теперь это просто железо.

С журчанием течет вода, вновь заполняя топь.

Я обернулся.

Энея прижала дрожащие пальцы к побледневшим губам, и, не отрываясь, смотрит, как груды доспехов постепенно скрываются под водой.

Крошечный черный богомол покачивается в боевой стойке, уцепившись за пряди ее волос.

* * *

Никто из нас не проронил ни слова.

Болото с хлюпаньем заполнило топь между островами. До разрушенного передового укрепления уже недалеко, но темные воды выглядят зловеще.

Родриго с Искандером скастовали две ауры левитации.

Мы с Андром первыми перебрались на другой берег, он воткнул факел в расселину древней кладки. Неровный свет озаряет пологий берег. Уже окончательно стемнело, в небе появилась ущербная луна, высыпали звезды.

Из темноты появился Виргил, вслед за ним Энея. Оба идут в ауре, не касаясь воды.

Пока переправлялись остальные, она шепотом спросила:

— Дальше будет еще страшнее?

— Не знаю, — честно ответил я.

Тем временем на островок перебрались маги. Теперь три факела озаряют стены барбакана.

— Сюда, — Андр указал на широкую брешь.

Внутри передового укрепления все разрушено. Завалы камней преграждают путь. Одна из пологих осыпей ведет на второй ярус массивной постройки.

Минут через пять мы выбрались под неяркий лунный свет.

Со стороны болот доносятся крики его ночных обитателей. Переливчатый вой оглашает округу. Слышатся чьи-то тяжелые шаги, расплескивающие воду.

Ров широк, мост через него перекошен. Ржавые цепи натянуты в струну. Досчатый настил местами провалился, в прорехах виден каркас потемневших бревен.

Свет факелов отражается в неподвижной воде. Ворота замка распахнуты. Надвратные башни щерятся иззубренными огрызками стен.

Андр остановился, напряженно прислушивается, то и дело бросая

взгляд вниз. Его беспокойство понятно: он истратил две наиболее мощные способности, освободив души павших. Откат, у "Изгнания" и "Освобождения", если мне не изменяет память, около часа, но мы не можем ждать.

— Я пойду первым.

— Но, Алексатис… — попытался возразить паладин.

— Не обсуждается, — я решительно ступил на шаткий настил. Как глава Клана и новый владелец замка, я просто обязан первым войти в ворота. Иначе Рион меня не примет.

Воды рва по-прежнему неподвижны.

Бревна угрожающе поскрипывают. Руны на клинке едва заметно тлеют. После схватки с гидрой мне постоянно приходится контролировать ментальную энергию, но новый эффект способности "самоконтроль" работает исправно.

Вот и ворота. Вход в замок выполнен в виде "каменного мешка". В стенах длинного тоннеля расположены бойницы, откуда лучники могли в упор разить врагов. В своде видны частые квадратные отверстия, — сквозь них на головы прорвавшихся лили кипящее масло.

Взметнулся прах.

Три пепельных стража возникли, словно из ниоткуда, мгновенно окружили, — их доспехи покрыты окалиной, лиц не различить.

Не агрятся. Кружат, но не нападают. Подчиняясь наитию, я шагнул вперед, прошел сквозь одного из них.

Раздался разочарованный стон, клубы пепла медленно осели на пол.

Каменная теснина закончилась. Я вышел под лунный свет.

Тысячи лет сюда не ступала нога человека.

Нижний, самый обширный двор, еще хранит былую планировку небольшого поселения: видны мостовые улиц, фундаменты сгоревших домов.

Повсюду среди руин зарождаются пепельные смерчи. С каждой секундой их становится все больше.

Ты не пройдешь, — шепчут немые стены.

Рион, по-прежнему окутанный вуалью забвения, настороженно взирает с высоты пустыми глазницами выбитых окон донжона.

* * *

— Верное решение, Алексатис! — паладин встал рядом со мной. — Если бы первым пошел кто-то из нас, дальше б не прорвались! — Андр

прекрасно понимает: я "активировал" локацию в соответствии со своим развитием, тем самым обеспечив группе превосходство в уровнях.

— Видел, как рассыпались стражи?

— Конечно. Но не уповай на свое "право", — он пристально следит за перемещениями пепельных смерчей. — Его еще предстоит доказать. Основное веселье начнется в залах донжона, а это считай цветочки. Больше они не отступят.

Противников все больше. Облачка праха выбрасывает из бойниц полуразрушенных башен.

Родриго и Искандер на удивление спокойны. Обе руки Энеи объяты аурами. Она подготовила лед и огонь, но боюсь, что на пепельных стражей не подействует ни одно, ни другое. Платинус бледен, сжимает во вспотевшей ладони какой-то фиал.

Тайлор, Виргил и Тогиен, как и условлено, прикрывают магов.

Смерчи все ближе. Движутся медленно, но неотвратимо. Их не счесть.

— Чего мы ждем?

Паладин усмехнулся, ответил коротко:

— Каста. Поверь, мы знаем, что делать.

С губ Искандера и Родриго срываются слова небывало длинного заклинания.

Смерчи начали обретать черты воинов.

Сейчас их стена ринется на нас, сомнет!

Вдали снова раздался заунывный вой.

Лунный свет внезапно померк. Я мельком взглянул на небо, с удивлением заметил сгустившиеся над нами грозовые тучи.

Маги одновременно выдохнули последние слова затянувшегося каста.

Сверкнула ветвистая молния, раскатисто ударил гром, и… хлынул проливной дождь!

Фигуры стражей мгновенно подернулись искажениями. Напитанная магией небесная влага превратила пепел в потоки липкой грязи, ливень хлещет стеной, мутные ручьи бегут под уклон, к брешам в стенах, водопадами низвергаются в ров!

Снова ударила молния, на миг озарив руины замка, и все стихло, тучи разошлись, лишь слышно, как журчит вода, да два десятка темных воинов, которым нипочем вызванный магами ливень, по-прежнему несутся на нас!

С рук Энеи сорвались два заклинания.

Огонь выжег тьму. Лед замедлил движение врагов.

Виргил и Тайлор прикрывают обессилевших магов. Мы с Андром бьемся плечом к плечу. Увитый сполохами молний молот дварфа наносит

сокрушительный урон. Платинус метнул один из своих фиалов: двое темных воинов исчезли во вспышке, а алхимика внезапно окутала золотистая аура полученного уровня!

— Прорываемся! Ко вторым воротам! — выкрикнул паладин, оградив нас "небесным щитом".

* * *

Короткая передышка.

Нижний двор пройден. Земля уже подсохла после вызванного магами ливня, и там снова начинают зарождаться невысокие пепельные смерчи.

— Алекс, — Энея дыханием согревает озябшие ладошки, — они что так и будут нам досаждать?

— Нет. Когда вступим в право владения замком, все призрачные существа должны исчезнуть, — ответил я.

— Ты уверен?

— Начнется новая история Риона, — поддержал меня Андр. — А прошлое останется в прошлом.

— Хорошо бы, — Энея немного успокоилась.

— Здесь будет светло и красиво, когда все восстановим, — стараюсь ее подбодрить.

Ночь только начинается, но мы уже продвинулись достаточно далеко. За разрушенными воротами начинается небольшое естественное плоскогорье. Там раньше располагались оружейные мастерские, арсенал, башня магов и тренировочные площадки воинов. В недрах скал, если верить полученной при покупке информации, есть небольшие пещеры, где размещались склады продовольствия и были пробиты колодцы, обеспечивающие замок водой. Вход в более обширные подземелья, которые еще предстоит зачищать, находится в донжоне.

Но этим займемся позже. Сначала нам надо зачистить главный зал и вступить в право владения Рионом.

Время ограничено. Надо торопиться.

Андр перехватил мой взгляд, кивнул и скомандовал:

— Привал окончен. Идем дальше!

* * *

Второй ярус крепости встретил меня абсолютной тишиной. В ней угадывается нечто ненатуральное.

Осматриваюсь.

В лунном свете сереют стены зданий, сложенные из плитняка. Крыш нет, они сгорели при пожаре. Бойницы и оконные проемы обрамлены языками копоти. Повсюду видны следы ожесточенных схваток, где применялась мощнейшая магия. Плиты, которыми вымощен двор, опалены, а местами расплавлены, — камень превратился в мутное, пронизанное пузырьками воздуха стекло.

— Нехорошая тишина, — меня догнал Андр. — Давай-ка я теперь пойду первым.

К следующему уровню Риона ведет широкая улица. Она поднимается вверх и упирается в ворота. Оба их створа сорваны, дополнительная решетка проломлена, — это видно издалека.

Что-то грядет. Словно сам воздух наэлектризован. Появилось знакомое покалывание в кончиках пальцев.

Внезапно раздались приглушенные хлопки, какие бывают при использовании телепортов, и путь нам преградили призрачные фигуры.

…

Дух последователя. Уровень 30.

Дух последователя. Уровень 30.

Дух последователя. Уровень 30.

…

— Теснее! Перестраиваемся! — Андр не растерялся, мгновенно закрыл нас "Небесным щитом", предполагая мощный ментальный урон, и действительно, первая атака древних магов, когда-то защищавших эти стены, разбилась о купол светлой энергии.

Они мгновенно исчезли, и тут же появились вновь, но уже в других местах.

За несколько секунд мы успели изменить построение. Андр, Виргил и Тайлор образовали треугольник, внутри которого сгруппировались остальные.

Снова хлопки телепорта, магический удар, болезненный вскрик Тайлора.

Они пробили защиту! Воин не выдержал удара. Его аватар исказился и растаял в воздухе, оставив на месте гибели узелок с вещами.

Хохот Последователей эхом отразился от крепостных стен.

Они непрерывно атакуют. Андр рванулся к одному из них, рассек наискось ударом меча, но получил сокрушительный ответный урон, — индикатор его жизни резко просел до середины шкалы!

Снова раздались хлопки телепортов и двое Последователей возникли среди тесного построения группы!

Их беспощадные удары мгновенно отправили в респаун Тогиена и Искандера. Все происходит настолько быстро, что я едва успел отреагировать, машинально полоснул клинком одного из духов, — тот не сумел телепортироваться, дико взвыл, и, заложив вираж, ринулся на меня.

Удар, вспышка боли, мутный росчерк моего клинка, тающий вопль…

Я пошатнулся. Жизнь едва теплится. Энея меня лечит, Родриго с перекошенным лицом кастует какое-то невероятно сложное заклинание. Я не в силах даже пошевелится, отвести взгляд, вижу, как шевелятся губы мага, невольно перехватывая каст…

…

Вы изучили заклинание абсолютного отрицания.

Требуется уровень 37. Расход ментальной энергии — 500. Кулдаун — 12 часов.

Все маги в радиусе действия заклинания получают "обратный удар", при этом их каст не достигает целей, а сопротивляемость любым видам магии понижается на 50 %.

Вы не можете использовать "Абсолютное отрицание". Недостаточный уровень развития. Недостаточный запас ментальной энергии.

…

Мир стал хрупок. Боль затмевает восприятие. Ноги слабеют, но я не могу позволить себе упасть.

Что-то кричит Андр. Силуэт дважды атакованного мною духа тает в воздухе, но это не телепорт, а распад!..

Родриго все же прочел "Абсолютное отрицание" и теперь мешковато оседает на землю. Над ближайшими постройками распадается еще один дух Последователя Ушедших Богов.

Меч паладина чертит связки ударов. Медленно возвращаются звуки.

— Достал его!.. — крик Андра снова потонул в ватной тишине, потом я услышал шепот Энеи:

— Алекс!.. Очнись!.. Прошу, очнись!..

На самом деле она кричит, истратив всю ману, насильно вливая мне в рот лечебный эликсир.

Платинус держит наготове еще один фиал.

— Нормально, — не узнаю собственного голоса, — помогите Родриго, я нормально…

Руины зданий снова окутала ненатуральная тишь, но мои пальцы уже не покалывает.

* * *

Мы потеряли троих.

Тогиен, Искандер и Тайлор отправились на перерождение. У Андра полоска жизни едва тлеет, но от фиала он отказался, наложил общую ауру исцеления.

Энея помогла мне встать.

— Алексатис, как тебе удалось? — паладин пошел, пристально смотрит мне в глаза.

— Что именно?

— Ты двумя ударами завалил духа Последователя! Прервал телепорт.

— Вообще-то я просто отбивался.

— Значит, клинок?

— Да. Он из древнего каргонитового сплава. Видимо духи не переносят прикосновение этого металла.

Паладин кивнул. Объяснение его вполне устроило. Надо будет расспросить, что он знает о таинственном сплаве?

Виргил сидит на земле, трясет головой. Ему здорово досталось, здоровье воина восстанавливается очень медленно.

Родриго встал, придерживаясь за стену.

— Надо возвращаться? — спросила Энея, убедившись, что со мной все в порядке. Она и Платинус — единственные, кто не пострадал в скоротечной схватке.

— Зачем?

— Но трое наших на перерождении!

— Ничего страшного, — Андр взял себя в руки. — У каждого в палатке есть запасной набор экипировки. Подступы расчищены, сами доберутся. Минут через десять прибегут. Дальше пока не пойдем, дождемся их.

— Здесь оставаться опасно, — возразил я. — Если у духов Последователей короткое время респауна, — нам несдобровать. Надо идти дальше. Активировать следующую локацию.

— А на кого нарвемся подле донжона? Подумал? — резко спросил Андр.

— Но здесь мы рискуем больше! Духов всего трое. Думаю, они были самыми сильными магами, защищавшими Рион. Искандер знает "Абсолютное отрицание"?

— Нет. У него уровня не хватает, — ответил Родриго.

— Значит, при повторном появлении Последователей нам защищаться нечем. Они настолько сильны, что пробили "Небесный щит". Если останемся тут, — погибнем!

Андр нехотя согласился с моими доводами.

— Предупрежу наших, чтобы поторопились. Ты прав, если у Последователей короткий респаун, — это приговор. Но, Алексатис, давай так — заходим в ворота и там ждем. В донжон не суемся, хорошо?

— Договорились, — кивнул я.

***

Я первым вошел в полуразрушенные ворота верхних укреплений Риона и… остолбенел, заметив знакомую фигуру.

Криста. Демон 21-го уровня.

А она заметно подросла! За спиной сложены кожистые крылья. Глаза горят, вдоль тела струится огненная аура.

Летать она сможет уровня с тридцатого, не раньше, — промелькнула мысль.

Блокируя путь к донжону, внутренний двор замка перегородила ощерившаяся ржавым металлом фаланга высокоуровневой нежити. За их спинами притаились группы темных кастеров.

— Слышала, ты со своей новой подружкой купил замок? — в голосе Кристы отчетливо звенит ненависть. — Ну, так попробуйте "вступить в права"! — она вскинула руку. — Я вызываю ее на бой! — острие демонического клинка очертило полукруг и остановилось, указывая на Энею.

Главный архитектурный комплекс замка, вырезанный в скалах, уходит ввысь, теряется в темноте.

В наступившей тишине слышно позвякивание металла: исчадия тьмы переминаются с ноги на ногу. По виду, они НПС. Наверняка находятся под каким-то мощнейшим заклинанием контроля. Особую тревогу вызывает группа троллей — от массивных фигур разит тленом.

Нас горстка. Их десятки. Все происходит не по правилам, но в жилах киберпространства течет кровь человеческих эмоций. Ненависть ко мне, движущая Кристой, привела сюда силы тьмы.

Слова бесполезны, бессмысленны. Цепь роковых событий ими не разорвать. Криста твердо намерена накормить сжигающую изнутри злобу, и не остановится ни перед чем. Даже страшно подумать, кому она продала душу, чтобы получить контроль на высокоуровневыми НПС?!

— Энея, ты не обязана…

— Ничего, Алекс. Я справлюсь, — в ее голосе появились незнакомые мне нотки. — Такое нельзя оставлять без ответа!

Андр нахмурился, на несколько секунд погрузился во внутриигровую сеть, затем твердо произнес, обращаясь к Кристе:

— Ты не подавала заявку на Рион, и не можешь находиться тут! Освободи путь!

— Но я здесь! И что ты с этим поделаешь, наемник? Скинешь жалобу админам? — она презрительно усмехнулась.

Вижу, как бледный, взволнованный Платинус передал Энее пару фиалов. Искандер шепнул ей на ухо несколько тихих фраз. Она едва заметно кивнула в ответ.

— Я вызываю тебя! — голос Кристы дробится эхом.

— Да, не вопрос! — Энея бесстрашно шагнула вперед, знаком попросив

меня: "только не вмешивайся".

Луна выглянула из-за донжона. Ее мерклый зеленоватый свет бликами скользнул по чешуйкам уникального сета Энеи. В руках девушки появился посох, да, да, тот самый, знакомый еще со времен событий у пруда. Навершие инкрустировано небольшим драгоценным камнем, нижняя часть заострена.

Она накинула глубокий капюшон, защищая своего питомца и активируя бонус полного комплекта экипировки: теперь любое атакующее заклинание Энеи имеет пятипроцентный шанс ослепить противника.

Криста, нарушая правила поединков, внезапно ринулась вперед. Ее движения точны, полны смертельной грации, — демонический клинок вычертил связку ударов, у меня перехватило дыхание, но Энея легко уклонилась, — ее посох озарился сполохом заклинания, раздался хлопок, взвихрились снежинки, силуэт девушки исчез, но тут же возник вновь, метрах в пяти от Кристы!

Каст! Магическое "ледяное копье" сверкнуло в свете луны; отражая удар заклинания, ярко вспыхнул "огненный щит" Кристы, брызнули осколки льда, взметнулись клубы пара.

— Так и будешь от меня бегать?! — кольцевая волна тьмы разметала мглу, докатилась до Энеи, разбилась о рейдовый баф (наложенный Андром еще перед входом в локацию), и мгновенно переродилась, брызнув ответным ударом очищающего света.

Разноголосые вопли эхом отразились от древних стен. Нежить, что блокирует вход в главную постройку замка, тоже получила урон, но сила подчиняющего заклятья удержала их в строю.

Используя момент Энея вновь телепортировалась, возникла рядом с Кристой в ореоле ранящих льдинок, выдохнула одновременно с атакующим заклинанием:

— Ненависть тебя убьет!..

— А тебя наивность!..

Мгновенный обмен ударами, и они отпрянули друг от друга. У Кристы обморожено плечо, по тунике Энеи брызнула кровь из рассеченной скулы.

В воцарившейся на миг оглушающей тишине скрипнул створ ворот. В локации появились Тогиен, Искандер и Тайлор. Свои вещи они уже подобрали, успели заново экипироваться.

— Что тут происходит?! — озадачено пробасил дварф.

— Тихо! — зашипел на него Платинус, вытягивая шею, бормоча: — Кидай фиал… ну кидай же…

Энея закрылась "щитом маны", блокирует удары посохом, получая

минимальный урон, пытаясь найти возможность для каста. Меня охватила дрожь. Никогда в жизни так не волновался. Понятия не имею, какими способностями наделили Кристу разработчики нейроимплантата, но сейчас она действует, как воин. Стоит ли напоминать, что у мага в контактном бою очень мало шансов?

Время для меня вдруг начало субъективно замедлятся. От невероятного эмоционального напряжения включился расширитель сознания, — я вижу, как медленно движется демонический клинок, как Энея, уклоняясь от рокового удара, смещается вбок и назад, слегка запрокидывая голову, как падает локон ее волос, отрубленный темной острой сталью…

Криста уже вплотную к ней, выходит из рубящего удара, они — лицо в лицо… На складках чешуйчатой туники Энеи притаился черный богомол, — малыш покачивается, пытаясь защитить хозяйку, но куда ему. Слаб еще…

Мачо так не считает. Вижу, как взметнулась его крошечная лапка и маленький шип, щедро напитанный нейротоксином, вонзился в веко Кристы.

Она даже не почувствовала укола, но сбилась с ритма движений, не вышла на новый рубящий удар из отработанной связки, — нейротоксин на несколько секунд затуманил ей зрение, вызвал жгучую боль, — Криста вскрикнула, отскочила на шаг назад.

Энея не упустила момент, разорвала дистанцию коротким телепортом, — этому заклинанию обучили ее Искандер с Родриго.

Кружит и вихрится туманная мгла. Внутренний двор верхнего укрепления Риона изрядно замусорен: дождевые воды создали наносы песка и глины, смешанные с обломками камней, ржавым оружием, истлевшим тряпьем.

Схватка накаляется с каждым мгновеньем.

Несколько ледяных стрел окончательно сбили "огненный щит" Кристы, причинили небольшой урон, но не остановили стремительной атаки.

Энея вскрикнула: неистовый удар демонического клинка надвое разрубил ее посох, рассек тунику, оставив кровоточащую рану на плече.

Я невольно схватился за оружие, но рука Андра твердо легла на плечо:

— Не вмешивайся! — паладин бледен.

Энея на миг растерялась, и Криста не упустила свой шанс, — стремительно вышла на беспощадный добивающий удар, не замечая лихорадочного встречного каста.

Неожиданно раздался глухой чавкающий звук. Аура левитации объяла массивный каменный обломок, вырвала его из грязи, подбросила в воздух.

Демонический клинок со скрежетом высек сноп искр; угловатый камень, вставший на его пути, отшвырнуло в сторону, раскололо о стену донжона.

Криста, изрыгая проклятия, припала на одно колено, — Энея успела вонзить ей в бедро заостренный кусок разрубленного посоха и отпрянула, вновь разрывая дистанцию, при помощи эликсира восполняя полностью израсходованный запас маны.

Скрипнув зубами, Криста вырвала обломок магической древесины из кровоточащей раны и, прихрамывая, исступленно рванулась к Энее.

Навстречу ей ударила связка из двух атакующих заклинаний. "Ледяное копье" и "Огненный шар" одновременно угодили в цель.

Криста пошатнулась. Она рассчитывала на быструю, легкую победу, но просчиталась. Индикатор ее жизни угрожающе просел, во фрейме появилась пиктограмма "ослепление" — сработал стат уникального комплекта экипировки Энеи!

Падшие неожиданно рванулись вперед, подхватили ее, оттащили к входу в донжон, и шеренга нежити вновь сомкнулась.

— Отпустите меня! Я еще не закончила! — донесся до нас полный ярости вопль. Похоже не Криста, а кто-то другой управляет ситуацией!

— Перестраиваемся! — Андр сделал шаг вперед, готовясь к неравной схватке.

Я помог Энее устоять на ногах. Она едва дышит, еще дрожит от невероятного напряжения схватки, прерывисто шепчет:

— Я справилась…

Нас отвлекло невнятное бормотание темных магов и нарастающий гул. Перед входом в донжон внезапно возник черный провал телепорта. Еще миг и он поглотил падших.

Андр опустил меч, обернулся, удивленно спросил:

— Что это значит?!

— Понятия не имею. Но — смотрите! — я указал на пики скал, образующих комплекс главной башни Риона.

Там, где лунный свет проникал в сводчатые окна донжона, вдруг расплескалась тьма.

— Они телепортировались в верхние залы?! — хмурясь, предположил Родриго.

— Не узнаем, пока не проверим! — я решительно направился к входу.

* * *

Мы с Энеей одновременно переступили порог главного зала, расположенного на первом этаже донжона.

Огромное помещение со сводчатым потолком порождает гулкое эхо. Повсюду видны погребенные под прахом времен следы жесточайшей схватки, отгремевшей много веков назад.

На полу выделяется круг диаметром метров десять, не меньше.

Неожиданно по периметру зала один за другим появились язычки пламени, — приветствуя наше появление, зажглись древние светильники.

По контуру круга появилось голубоватое мерцание. В дальней части помещения вспыхнул столб изумрудного света.

…

Вы активировали стационарный телепорт Замка Рион.

Вы активировали безопасную зону возрождения.

Вы вступили в право владения Замком Рион.

Вы получили новый уровень.

*Получено новое задание: "**Очищение**". Тип уникальное.*

До первого рассвета очистите главную башню от всех исчадий тьмы.

Награда: Вы снимите древнее проклятье, наложенное во время штурма замка и разблокируете интерфейс управления Рионом.

…

Энея вопросительно взглянула на меня.

— Мы справились?

— Не совсем, — я транслировал в сеть группы полученные сообщения и добавил, прислушиваясь к тяжелой поступи троллей, доносящейся с верхних этажей:

— Андр, твой контракт продлен! Переносим точки возрождения!

— Согласен! — паладин тоже прислушивается к глухим шагам, от которых вздрагивают стены. — Никто не уходит в логаут! До рассвета осталось всего шесть часов!

— Знал бы он, что у нас осталось всего пять дней, чтобы добыть две телеги "призрачной пыли"! — шепнула мне Энея.

— Эй, смотрите, что я нашел! — Платинус разгреб скопившийся на полу прах, извлек на свет посох с темно-красным камнем в навершии. — Энея, как думаешь, тебе подойдет вместо старого?

— А давай проверим! — улыбнулась она.

Ее пальцы коснулись потемневшей древесины, и внутри магического камня вдруг зародилась крохотная искорка света.

— Алексатис, подойди на минуту! — Андр смахнул с участка стены слой пыли, рассматривает какие-то знаки. — Здесь дверь. Лезвие входит в

зазор. Но ее не открыть.

— Осторожнее! — предупредила Энея, — разве не видишь, тут магические печати!

Знакомые символы. Некоторые совпадают с рунами на моем клинке.

— Думаю это вход в какое-то хранилище. В любом случае за дверью скрыто что-то, представляющее исключительную ценность.

— Но нам ее не открыть? — уточнил Андр.

У меня в интерфейсе внезапно появилась надпись:

Задание ***"Тайна древних манускриптов"*** *обновлено.*

Переведите надпись, чтобы получить доступ к тайным хранилищам замка Рион.

— Теряем время.

Меня не покидает мысль, что появление Кристы на нашем пути — не случайность. Боюсь, что ее порывы просто удачно совпали с желанием кого-то более могущественного, не желающего, чтобы замок Рион обрел былую независимость и величие.

Сверху вновь донеслись шаги троллей.

Нам предстоит тяжелая ночь.

Конец первой книги.

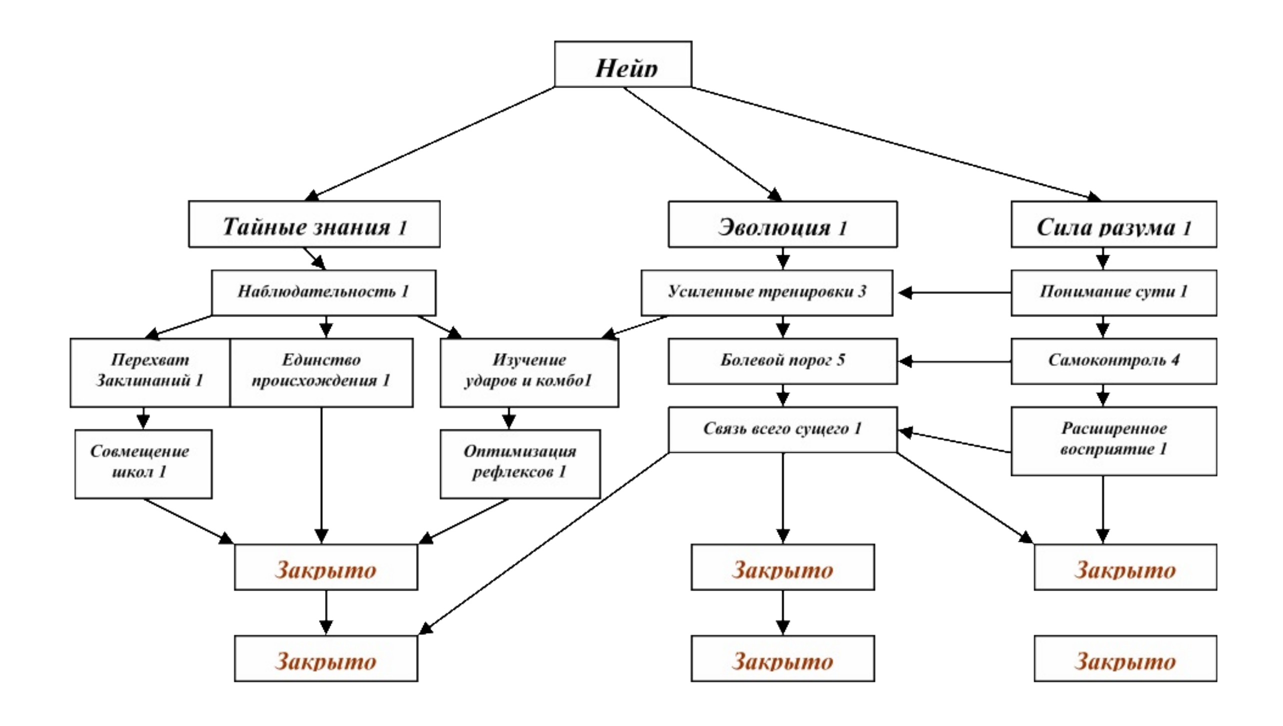
Июнь-октябрь 2016 года.
Краснодарский Край.

Адрес автора в Интернет: www.livadny.ru

Характеристики и способности главного героя на момент завершения первой книги:

Алексатис. Нейр двадцать первого уровня.
Жизнь 172,5/172,5 (150 — выносливость + 22,5 — экипировка).
Физическая энергия 105/105 (90 — сила + 15 — способности и бонус экипировки).
Метальная энергия 198/198 (150 — интеллект + 48 — способности и бонусы экипировки).
Физическая защита 215 (210 — чешуйчатый доспех +5 — бонус ловкости).
Физическая атака 42 (15 — "Таинственный клинок" (30 % прочности) +5 — сила + 2 — бонус экипировки + 6 — " усиленные тренировки" + 20 — уровень персонажа).
Ментальная защита 39 % (самоконтроль + сила духа + бонус экипировки).
Защита от стихий 15 % (сила духа + чешуйчатый нагрудник).

Ментальная атака 52 (30 — изученные заклинания +2 — совмещение школ +20 — уровень персонажа).	
Регенерация ментальной энергии 4,34 ед./с. (Сила духа, деленная на 2 + 0,84 — бонус способностей "Связь всего сущего", Сила разума", Самоконтроль").	
Сила	***10, 5 (9+1 — "Тайные знания" + 0,5 — бонус экипировки).***
Интеллект	***19,8 (15+1 — "Тайные знания" + 0,8 — бонус экипировки +3 — кольцо).***
Ловкость	***10 (9+1 — бонус экипировки).***
Выносливость	***16,5 (15+1,5 — бонус нательного комплекта).***
Сила духа	***10***
Основные профессии	***Не открыты.***
Достижения	***Известный первооткрыватель (возможность использовать картографический модуль).***
	Основатель Клана (+1000 к известности, + 1 к любым репутациям).
	Наставник дня (+1 к известности)



Тайные знания.

Вмешательство Древних Богов (иногда их называют Ушедшими Богами) наделило наших предков рядом утраченных ныне способностей, которые пробуждаются только у нейров.

Вы — один из них. Ваше тело и разум наделены нераскрытым пока

потенциалом.

+1 к Силе.

+1 к Интеллекту

+1 % к получаемому опыту за каждое вложенное очко способностей.

…

Наблюдательность.

Вы внимательны к окружающему. Читая древние книги, наблюдая за действиями других, вы подмечаете малейшую мелочь и способны понять, как наносится удар, или произносится неизвестное вам заклинание. Полученные таким образом знания вы можете переносить в специальные книги или же зарисовывать на листках пергамента, изготавливая свитки для дальнейшего детального изучения.

Внимание, уровень изученного заклинания или удара не может превышать уровень развития вашего персонажа.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % повышает шанс изучить атаку или заклинание (вне зависимости, за кем вы следите, будь то игрок или НПС).

…

Перехват заклинаний.

Вы способны читать по губам. Так как все заклинания произносятся на языке Древних Богов, вы в состоянии выучить любое из них.

Внимание, для успешного перехвата заклинания цель (объект наблюдения) должен находиться в зоне прямой видимости. На первом уровне вы можете различить движение губ с расстояния в 10 метров.

Каждое вложенное очко способностей увеличивает допустимое расстояние до цели на 0,5 метра.

"Перехват заклинаний" не отменяет возможности их изучения из других доступных источников.

…

Изучение ударов и комбо.

Наблюдая за боевыми или же тренировочными схватками, вы легко запоминаете движения и впоследствии можете по памяти зарисовать/воспроизвести удар и даже комбинацию (связку) из нескольких атакующих и защитных приемов.

Требование: "Усиленные тренировки", "Наблюдательность".

Каждое вложенное очко способностей на 2 % увеличивает шанс изучения удара или комбо.

…

Единство происхождения.

Предания гласят, что у всех ныне живущих существ был единый предок. Многие лишь фыркнут в ответ, скажут, что человек и орк не могут происходить от общего корня. Но вы верите, что любая легенда несет в себе зерно истины.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % повышает шанс перехватить заклинание или изучить особый удар, характерные только для существ иных рас, неважно, к какой (темной или светлой) стороне они себя относят.

…

Совмещение школ.

Однажды к вам в руки попала древняя, ветхая книга. С трудом разбирая рукописный текст на ее затертых, пожелтевших страницах, вы были крайне удивлены изложенной там ересью: по мнению неизвестного автора, все виды магии, чародейства, контроля над разумом и стихиями уходят своими корнями в забытую сегодня школу Хаоса.

Однако, наблюдая за представителями различных магических школ, вы сделали собственный вывод, подтверждающий информацию из древнего источника. Силы Хаоса являлись первоосновой, из которой возникли все современные учения и практики.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % увеличивает дальность, силу и продолжительность любого из изученных вами заклинаний, а также снимает все запреты и штрафы на совмещение различных типов магии и чародейства.

…

Оптимизация рефлексов.

Наблюдая за представителями царства дикой природы (которое живет по "закону джунглей" и не терпит излишних затрат жизненной энергии) вы понимаете, как сберечь силы, не расходуя их понапрасну. В результате ваши движения становятся более точными, экономичными.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % уменьшает расход ментальной и физической энергии в бою.

…

Эволюция.

Открыв эту способность, вы будете получать небольшой прирост к основным характеристикам, в зависимости от рода повседневных занятий. Изменения отобразятся в виде индикаторов роста, расположенных в панели персонажа, напротив каждой характеристики. К примеру, читая много книг, вы заметите, как постепенно прирастает дополнительный индикатор характеристики "интеллект". Когда

дополнительный индикатор полностью заполнится, вы получите +1 к характеристике.

Не отменяет роста характеристик с повышением уровней. Бонусы вещей сохраняются.

…

Усиленные тренировки.

Каждое изученное вами заклинание или удар требуют совершенствования. Вы должны усиленно тренироваться, повышая тем самым эффективность защит, атак, создавать собственные комбинации, доводя каждое действие до автоматизма.

Бонус: постепенный прирост урона, повышение защиты, увеличение длительности контроля над мобами, расширение площади воздействия аур. "Плюс" к характеристикам получают только те физические и магические приемы, которые вы постоянно используете. На изученные, но не востребованные на практике умения эффект не распространяется.

Каждое вложенное очко способностей +5 % к силе атаки.

…

Болевой порог.

Вы учитесь контролировать боль. Путем экстремальных опытов вам удалось выяснить: пока уровень вашего здоровья не упал ниже 80 % — боли нет. Но с падением запаса HP она появляется и становится все сильнее.

Каждое вложенное очко способностей повышает болевой порог на 3 %. Максимально допустимое значение болевого порога 50 % HP.

…

Связь всего сущего.

Все явления нашего мира взаимосвязаны. Источником силы могут послужить различные стихийные явления, древние артефакты, места, отмеченные мегалитическими сооружениями. Исследуя их, внимая окружающей природе, вы начинаете чувствовать эманации различных энергий, способны восстановить силы и жизнь в местах их наибольшей концентрации.

Начиная с десятого уровня развития, вы получаете способность заключать излишек ментальной либо физической энергии в кристаллы.

Скорость регенерации ментальной и физической энергии увеличиваются на 5 %.

…

Сила разума.

Интеллект нейра влияет на любое совершаемое им действие.

Каждые 30 единиц интеллекта дают +3 % к атаке и защите. Вы получаете на 5 % больше опыта за успешное применение любых заимствованных у других персонажей ударов/заклинаний. Все они имеют повышенный (+3 %) шанс нанести критический урон, или (если действие не атакующее) шанс на повторное использование с сокращенным кулдауном и минимальной затратой энергии (50 % от требуемой).

Регенерация ментальной энергии идет на 10 % быстрее.

…

Понимание сути.

Вы постоянно анализируете происходящее, совершенствуя свои навыки и умения, стараясь понять "как это работает", а не просто "заучить" заклинание, удар, профессиональный навык и т. д.

Каждое вложенное очко способностей на 3 % сокращает время кулдауна (отката) и расход энергии для физических и ментальных атак/защит/воздействий.

Для производственных и добывающих профессий "понимание сути" дает 2 % ускоренного прироста уровня мастерства.

…

Самоконтроль.

У вас врожденная (25 %) сопротивляемость к любым видам контроля над разумом. Вы успешно противостоите ментальным атакам, сохраняя самообладание.

Каждое вложенное очко способностей на 2 % увеличивает шанс отразить негативное воздействие (будь то заклинание или способность противника), а позитивное — усилить. На 2 % увеличивает шанс продолжить каст под атакой. На 3 % ускоряет регенерацию ментальной энергии.

На пятом уровне способности вы сможете сознательно контролировать распределение ментальной энергии (если существует несколько ее потребителей, например, магический предмет, или элемент экипировки).

…

Расширенное восприятие.

Вы легко обучаетесь всему новому. Ваш кругозор не ограничен рамками классовых или расовых предубеждений. Вы свободны от фобий и суеверий.

В результате вы подмечаете намного больше, чем другие, лучше ориентируетесь в темное время суток и в плохую погоду, а с двенадцатого уровня развития, получаете базовую способность "сумеречное зрение", которую сможете совершенствовать.

"Расширенное восприятие" позволяет замечать опасность раньше других. Радиус обзора увеличивается на 1 % за каждое вложенное очко способностей. Шанс различить врага, подкрадывающегося в режиме "невидимости" +20 %.

Серия "Нейр" (тетралогия).

Книга 1. "Нейр".
Книга 2. " Замок на Гиблых Болотах".
Книга 3. "Алчущие".
Книга 4. "Последний реактор".

Примечания

1

Скутум — ростовой щит римского легионера.

(<< back)

2

Нубхантинг — убийство заведомо беспомощных игроков низкого уровня с целью развлечения, самоутверждения или просто от скуки.

(<< back)

3

Real life — настоящая жизнь, реальная жизнь

(<< back)

4

Пак (Pack) — связанная группа мобов, атака на любого из которых автоматом вызывает агрессию всех остальных, независимо от расстояния между ними.

(<< back)

5

фаербол (англ. fireball) — огненный шар

(<< back)

6

Я действительно наблюдал, как охотится богомол.

(<< back)

7

Ваншот от английского one shot — один выстрел. Убить кого-либо одним ударом, или наоборот, когда кто-либо умирает от одного удара босса или монстра.

(<< back)

8

Дранка — это пластинки из осины, кедра или дуба, применяемые для установки кровли и обшивки фасадов

(<< back)

9

Драйвер — игрок, прокачивающий других персонажей за деньги. Иногда драйверу передается доступ к аккаунту, но чаще он выступает в роли наемника, прокачивая игроков, находящихся в его группе.

(<< back)

10

Еда и напитки, как правило, восстанавливают уровень здоровья и зачастую обладают дополнительными положительными эффектами (бафами) действующими ограниченное время. Поэтому, с точки зрения Энеи, есть перед уходом в логаут вообще бессмысленно.

(<< back)

11

Бот — программа выполняющая ряд действий, автоматизирующая какой-либо процесс в игре, например, включив бот, игрок может отойти от компьютера, в то время как его персонаж будет добывать ресурс.

(<< back)

12

Калькулятор способностей — специальная программа, позволяющая заранее рассчитать стратегию развития персонажа.

(<< back)

13

Нужно учитывать, что в книге описывается созданный автором виртуальный мир, поэтому эффекты заклинаний, ударов и способностей будут отличаться от общепринятых, имеющих схожее название в различных сеттингах.

(<< back)

14

Коэффициент интеллекта (англ. IQ — intelligence quotient, читается "ай кью")

(<< back)

15

Барбакан — башня, вынесенная за пределы крепостных стен. Служит предвратным (предмостным) укреплением. Как правило, соединяется с воротами подъемным мостом либо "каменным мешком" — узким простреливаемым проходом, ограниченном двумя стенами.

(<< back)